

Nº 49 · FEBRERO 2005 · 6,00 €
PlayStation®2
vista Oficial - España
GRAN TURISMO 4
Ya tenemos la entrega japonesa del mito automovilístico de Sony
¡Analizamos la versión en castellano!
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
ÚLTIMA HORA
PSP
Descubre los detalles de su aparición en Japón, primeras impresiones, todos sus juegos...
y además
DEVIL MAY CRY 3, DEATH BY DEGREES, SUIKODEN IV, KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT...
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Descubre la nueva aventura de Sam Fisher
SHADOW OF ROME
Un fascinante viaje en el tiempo hacia el Imperio Romano
EGA HASTA EL FINAL DE THE GETAWAY BLACK MONDAY + LOS MEJORES TRUCOS DEL MOMENTO
LA ÚNICA REVISTA OFI DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
PO ZETA
00049
8 420565 092005


Codemasters
GENIUS AT PLAY

PlayStation®2
Revista Oficial - España

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Javier Bautista, Natalia Muñoz, Á. Jiménez, Carlos Burdalo, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
rte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
emania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 ax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- el.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- etta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 6 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 7, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- atsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major dia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: licitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: gi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru- o Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

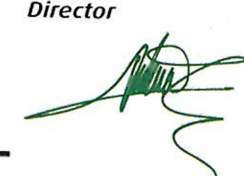
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información





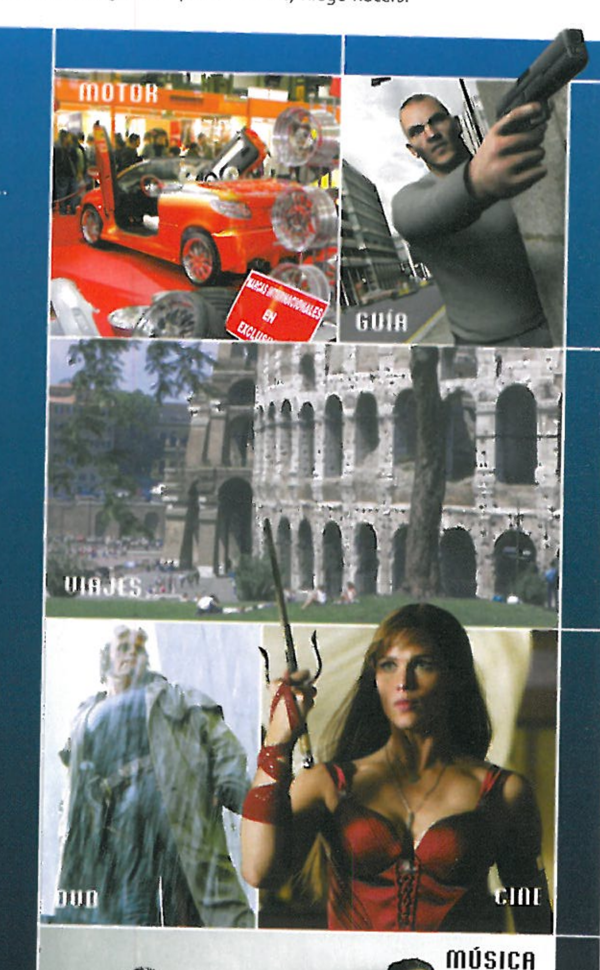


MARCOS GARCÍA
Director

EDITORIAL

PSP, MGS3, GT4... SIGLAS DE ENSUEÑO PARA 2005

A riesgo de parecer reiterativos, seguimos «abusando» de las tres letras mágicas que componen el nombre del sorprendente dispositivo de Sony C.E. Pero en esta ocasión irán acompañadas por otros dos grupos de siglas de gran poderío y renombre, MGS3 y GT4. La calidad conjunta de estos dos monstruos sagrados de la ingeniería lúdica se bastaría por sí sola como para superar al resto de lanzamientos que aparecerán durante este prometedor y recién iniciado año 2005. Hemos analizado para todos vosotros la obra maestra de Hideo Kojima en su versión PAL definitiva y nos hemos hecho con la entrega japonesa de Gran Turismo 4 para comprobar una vez más que los componentes de Polyphony Digital no forman parte de este planeta y nos presentan de nuevo el mejor simulador automovilístico de todos los tiempos para sistema de entretenimiento alguno. Las dos criaturas verán la luz en marzo para convertir el tercer mes del año en el momento más esperado. Y ya que hablamos de criatura, voy a dedicar las últimas líneas a PSP. Por fin la hemos probado y hemos sido hipnotizados por su impecable y gigantesca pantalla, brillante, nítida y absorbente. La calidad de su acabado, la increíble cantidad de puertos y controles y el maravilloso, y hasta bello, formato UMD crean un conjunto tan armónico que desearíamos que se convirtiera en una nueva extensión de nuestro cuerpo. Una vez que la pruebes no querrás jugar con otra cosa. Os lo decimos nosotros que no hemos sido capaces de dejar de jugar a su primer clásico, Ridge Racers.



LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

DVD-DEMO (49)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



10 DEMOS JUGABLES



___ (01 .) MERCENARIOS
Entra de lleno en un conflicto bélico global luchando por el mejor postor.

___ (02 .) RUMBLE ROSES
Peleas en el barro, exhuberantes féminas y acción a raudales.

___ (03 .) NANOBREAKER
Konami nos presenta a su nuevo héroe en esta aventura futurista.

___ (04 .) METAL SLUG 3
El clásico de Neo-Geo llega por fin a PlayStation 2 en su mejor versión.

___ (05 .) MEGAMAN X8
El incombustible héroe de Capcom regresa a sus orígenes.

___ (06 .) BURNOUT 3
Velocidad extrema y los choques más impresionantes de PS2.

___ (07 .) PRO EVOLUTION SOCCER 4
La magia del fútbol como nunca antes la habías sentido.

___ (08 .) SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Sam Fisher en su segunda aventura a lo largo de todo del planeta.

___ (09 .) VAN HELSING
Hugh Jackman se enfrenta a todo un catálogo de mostruos clásicos.

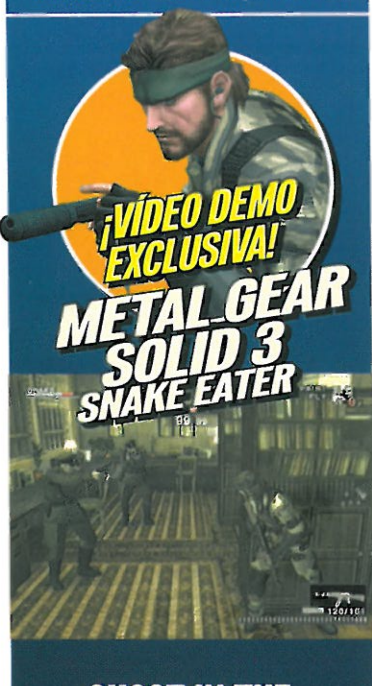
___ (10 .) TEKKEN 4
El rey de la lucha en su última y más espectacular versión.



DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

2 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola



- GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

LA VERDAD ESTÁ AQUÍ, EN



NOVENA TEMPORADA

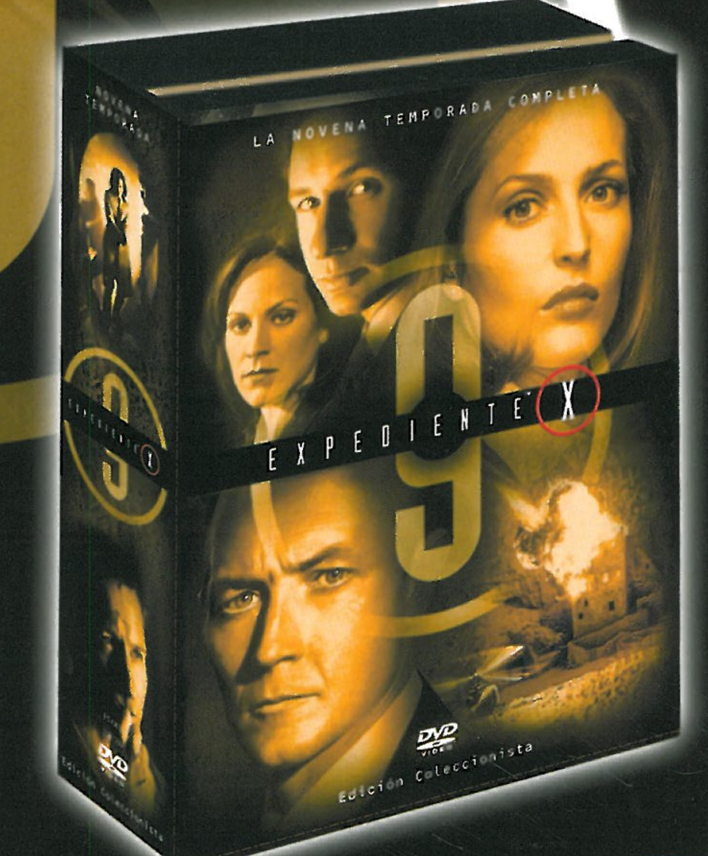
EXPEDIENTE™ X

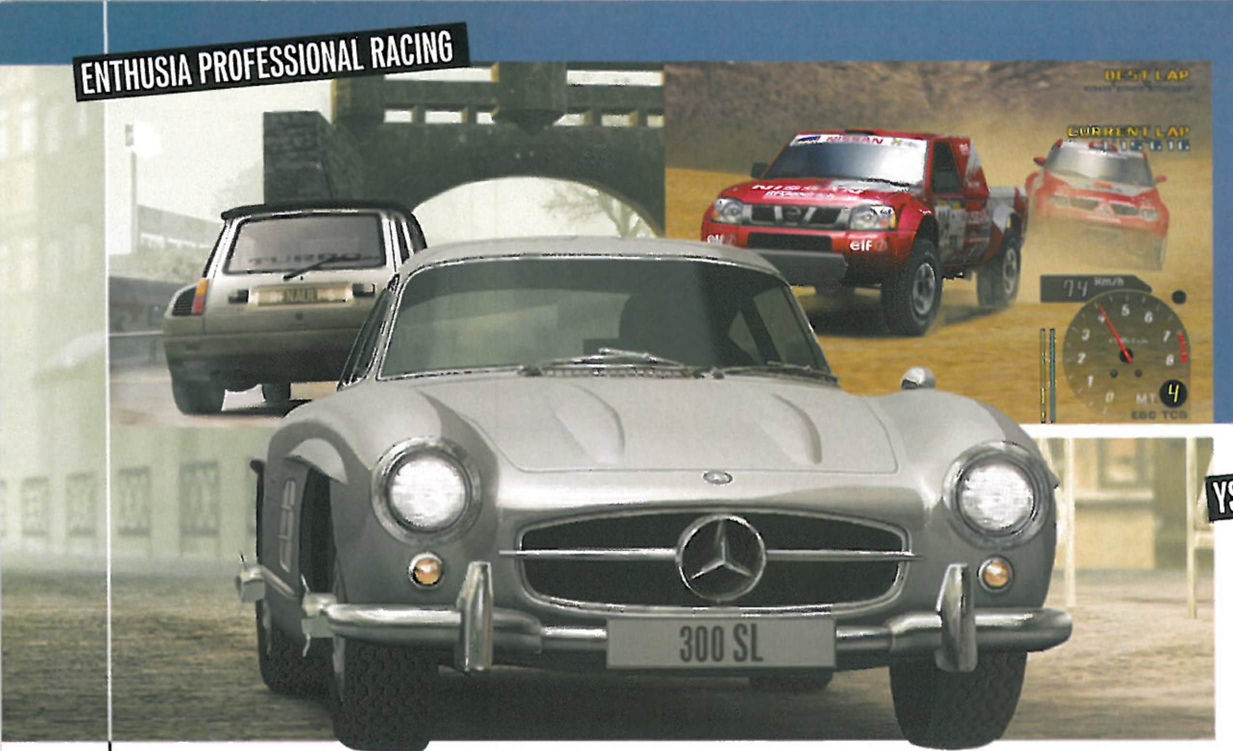
YA A LA VENTA

TAMBIÉN A LA VENTA:











■ Los usuarios de PlayStation 2 se podrán dejar llevar por el encanto de lo clásico y sin tardar mucho, también los de PSP

KONAMI ESTRENA AÑO CON UN ALUVIÓN DE NOVEDADES

Ys: Ark Of Napishtim y Enthusia P.R. lo más destacado

La llegada de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* en marzo será uno de los momentos más esperados por los usuarios de **PlayStation 2**. Sin embargo, desde **Konami** también hay otros títulos que llaman nuestra atención y que van a ver la luz en la primera mitad de 2005. *NanoBreaker* y *Neo Contra* llegarán a las tiendas en febrero junto a la cuarta entrega de *Suikoden*, el RPG más emblemático de **Konami**. El mismo mes se pone a la venta *YU-GI-OH! The Capsule Monster*. Pero es en el segundo cuarto de año cuando arribarán a nuestras costas dos juegos notables. El primero está encasillado dentro del género de conducción, y bajo el nombre de *Enthusia P. Racing* despliega una reproducción y una dinámica muy realistas de todos los vehículos. El segundo juego que llama la atención es un RPG de **Falcon**, que tras su paso por PC llega a **PlayStation 2**, *YS :Ark Of Napishtim*.

PS2 ARRASA

Sony fletó dos aviones en navidades

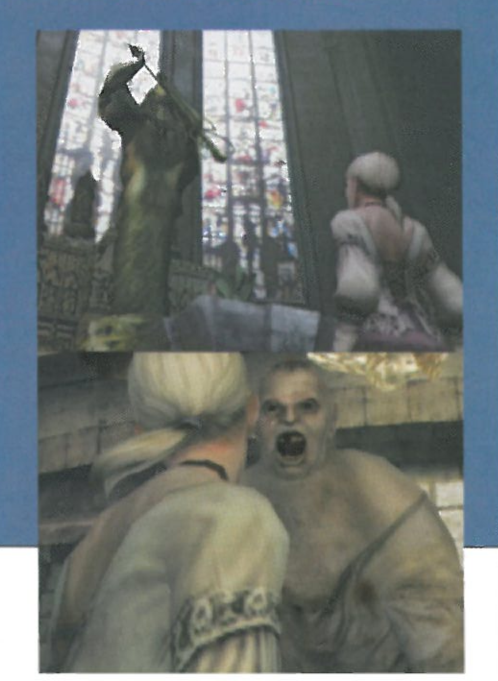
La demanda del nuevo modelo de **PlayStation 2** entre los consumidores españoles durante la pasada campaña navideña motivó que **Sony Computer Entertainment** España fletara los mayores aviones del mundo, *Antonov*, para traer directamente máquinas desde Asia hasta los puntos de venta habituales de nuestro país. Cada uno de estos monstruos del aire son capaces de transportar 40.000 **PlayStation 2**. De esta forma se ha asegurado la distribución de 130.000 consolas en las tiendas para que nadie se quede sin jugar en 2005.



haunting ground terror 'made in japan'

Capcom continúa explotando el Survival Horror con un nuevo título

Muy en la línea de *Clock Tower 3, Haunting Ground* nos pone en el papel de Fiona, una joven que se despierta en los sótanos de un misterioso castillo. Durante la aventura, rescata de una trampa a un perro alsaciano que se convertirá en un compañero inseparable al que dar órdenes para que se quede quieto, vaya a buscar algo o ataque. El juego combina el horror con la aventura e ingeniosos *puzzles*. Uno de sus mayores logros es la forma en que **Capcom** ha sido capaz de representar el estado de ánimo de la protagonista, Fiona. Además de hacerlo dificultando el control y reproduciendo los latidos de su corazón con la vibración del mando, también cambiará el aspecto gráfico del juego.



NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

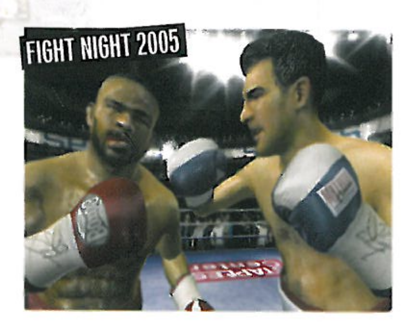
OTRA FORMA DE VER EL DEPORTE

EA Sports Big reinventa la saga FIFA con una versión callejera

El sello de **EA Sports Big** siempre nos ha mostrado el aspecto más desenfadado del deporte. Así lo demuestra la tercera entrega de NBA Street V3, en el que las estrellas de la mejor liga de baloncesto del mundo tendrán que ganarse una reputación en diferentes canchas localizadas en exteriores de ciudades americanas y europeas. Pero la principal novedad de **EA Sports Big** para este año es que también se ha atrevido con la franquicia *FIFA*, por lo que vamos a conocer el fútbol en su vertiente más salvaje compitiendo en las calles de Río de Janeiro, el parque Güell de Barcelona o los arrabales de Lagos en Nigeria. Por su parte, **EA Sports** publicará las correspondientes versiones para esta temporada de sus sagas de *rugby* y de boxeo.


FIFA STREET


NBA STREET V3


RUGBY 2005

FIGHT NIGHT 2005

THQ EDITARÁ JUICED EN ESPAÑA

El esperado juego de Tuning por fin verá la luz en nuestro país

Finalmente será **THQ** la encargada de publicar un título que se había quedado sin compañía tras la desaparición de **Acclaim**. Su lanzamiento está previsto para el mes de mayo. Tras el acuerdo alcanzado con **THQ**, **Juice Games** está realizando mejoras gráficas y de jugabilidad, incorporando coches y pistas nuevos, en uno de los juegos que mayor expectación causó entre la prensa especializada.



UBI SOFT Y SU TRIO GANADOR

Guerra, terror y RPG son las apuestas de la compañía francesa para este año

UbiSoft nos tiene en ascuas con uno de los juegos de guerra más esperados de los últimos tiempos, *Brothers In Arms*. Es el único *shooter* táctico en primera persona situado en la II Guerra Mundial, en el que como integrantes de la 101 división aerotransportada seremos lanzados tras las líneas germanas durante el desembarco de Normandía. También se ha confirmado que **UbiSoft** publicará el hilarante RPG *Bard's Tale* en marzo y para el mismo mes está prevista la salida al mercado del *Survival Horror* desarrollado por **Darkworks**, *Cold Fear* (imagen inferior).



RESULTADOS CONCURSOS

KILLZONE
- Xavier Baño Vira (GERONA)
- Daniel Barbero Díez (MADRID)
- José Manuel Mata Valverde (GRANADA)
- José Ramón Soler Balasch (BARCELONA)
- Teresa García Cabello (CÓRDOBA)
- Rubén Lozano Martínez (ALBACETE)
- Santiago Oliver Simón (NAVARRA)
- Christian Mateo Acosta (MADRID)
- José Manuel Cuesta Vadillo (MADRID)
- Pedro Jesús Erdomo Díaz (S. C. Tenerife)
- Eduardo Amo Vandosell (MADRID)
- Pedro Bas Martín (VALENCIA)
- Víctor Manuel Franco Chavale (GUIPUZCOA)
- Rosa Elena Barrero Lemes (Las Palmas G.C.)
- José Manuel Guerra García (Las Palmas G.C.)
- José Vicente Moltó Hernández (MURCIA)
- José Luis Calvo Fernández (BARCELONA)
- Miguel Peña Budi (BARCELONA)
- Ismael Abad Córdoba (GUADALAJARA)
- Francisco Vilches de la Vara (BARCELONA)
- José Luis López Amigo (MADRID)
- Mario Mingorance Carrasco (BARCELONA)
- Víctor Portada Kosonen (CÁDIZ)
- Jesús Uriarte Casas (VIZCAYA)
- Fernando Antona Rodríguez (MADRID)

GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO
- Antonio Godoy Gutiérrez (GRANADA)
- Andrés Tavío Viera (Las Palmas G.C.)
- Ana Isabel Rufo Camacho (MADRID)
- José María Pérez Negri (S.C. Tenerife)
- Eva María Rodríguez Cano (SEVILLA)
- Ángeles Cabañas Gómez (MADRID)
- Iván Maldonado García (GUADALAJARA)
- Daniel Piña Gil (CÁDIZ)
- David Sánchez González (VALLADOLID)
- Alejandro Iglesias Rodríguez (BALEARES)
- Claudio Andrés Paradela (MADRID)
- Luis Cerrajero de la Cruz (MADRID)
- Javier Muñoz León (VIZCAYA)
- Antonio García Martínez (MADRID)
- Mariano Lozano Barrionuevo (CÁDIZ)
- Jordi Madrid Gatón (BARCELONA)
- Marco Antonio Toledano Bernal (MADRID)
- José Carlos Ruiz Gómez (MADRID)
- Miguel Ángel Iscar Pérez (MADRID)
- Juan José Arroyo Gutiérrez (VALENCIA)
- Iván Arévalo Bueno (LOGROÑO)
- Mari Luz Soquillo Salvador (VALENCIA)
- José Ignacio Gálvez Vegas (MADRID)
- Fco. Javier Camacho Ramos (HUELVA)
- Pilar Sanz García (SEVILLA)
- Gorca Ocamica López (VIZCAYA)
- Juan Pérez Gómez (ALBACETE)
- Jordi Pujol Aldomar (TARRAGONA)
- Ramón Galarzo Tabernero (BARCELONA)
- Roberto Santos Martín (BARCELONA)
- José María Pérez García (ALMERÍA)
- Rafael Copovic Gregori (VALENCIA)
- Juan Carlos Morán Cabello (TARRAGONA)
- Alicia Macías Fernández (BARCELONA)
- Juan Antonio García Vara (Las Palmas G.C.)
- Máximo Lorenzo Rodríguez (Las Palmas)
- Marcel Pacheco (BALEARES)
- Long Long Huang (MADRID)
- José Luis De Paz Suárez (S. C. Tenerife)
- Pedro Olivar Serrano (MADRID)
- Miguel Meléndez Borjas (GERONA)
- Jaime Barón Rojas (VALLADOLID)
- Iván Soler Clemente (HUESCA)
- Jesús Martín Simal (MADRID)
- Antonia Jiménez Martínez (MADRID)

FLATOUT
- Juan Calos Jiménez Jiménez (NAVARRA)
- Víctor Daniel Orellana Miranda (BARCELONA)
- José Luis Cuadrado Garrido (ALICANTE)
- Damián Iglesias Lago (BALEARES)
- Enrique Santiago Fernández (VIZCAYA)
- Javier Pérez Chávez (CÓRDOBA)
- Ester Calero López (BARCELONA)
- María Pilar Pellicer Cano (ZARAGOZA)
- David Fernández Parrilla (MADRID)
- Jesús Cadavieco Caso (CANTABRIA)
- Javier Contreras Nieves (TOLEDO)
- Ana Belén Álvrez Sánchez (BADAJOZ)
- Juan Manuel López García (LA CORUÑA)
- Elena Torres Promonosa (BARCELONA)
- Alberto Gutiérrez Martín (BARCELONA)
- María Victoria Martínez Fonrodona (BARCELONA)
- Winston Javier Hernández Rincón (BARCELONA)
- Marco Antonio Pablos de la Marta (CÁDIZ)
- Jesús Sahuquillo Salvador (VALENCIA)
- Miguel Ángel Guzhnay Luna (HIERRO)

¡RESIDENT EVIL 4 SALDRÁ EN PS2!

Capcom comienza el año con una fantástica noticia

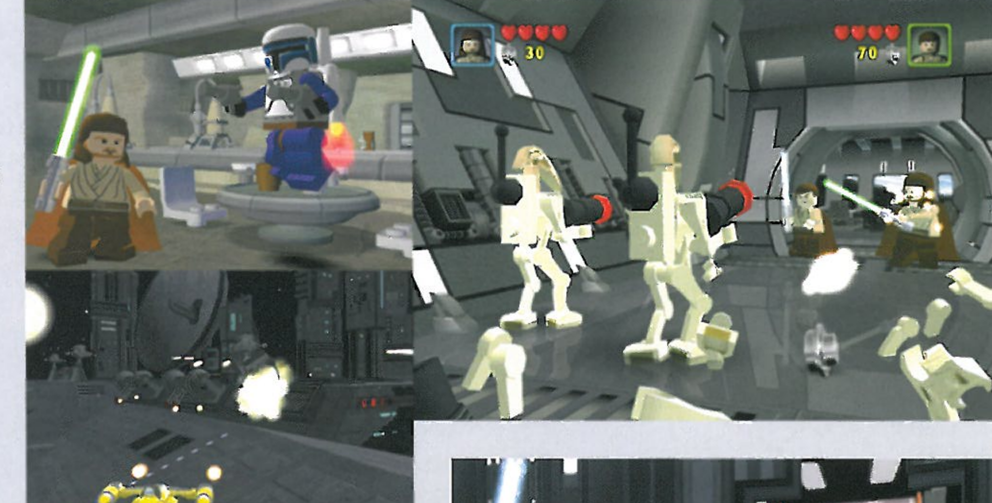
Los rumores han dejado paso a la confirmación oficial por parte de **Capcom**: ***Resident Evil 4*** verá la luz en **PS2** a finales de 2005. Las nuevas aventuras de Leon S. Kennedy le llevarán hasta España. Un siniestro pueblo a los pies de los Pirineos es el escenario de esta cuarta y rompedora entrega de la franquicia *Resident Evil*, que arranca seis años después de la destrucción de *Raccoon City*. Con el objetivo de localizar a la secuestrada hija del presidente de Estados Unidos, Leon se introducirá en una pesadilla de terror vrural, de la que emergerá una nueva raza de enemigos, más inteligentes y ágiles que los zombis de anteriores *R.E.* Enloquecidos labriegos que esquivan los disparos y protegen su rostro, monstruos gigantescos y un tenebroso castillo poblado por monjes son algunas de las sorpresas que te esperan en esta rompedora entrega de *Resident Evil*, que presenta una nueva perspectiva de juego y una mecánica más cercana al *arcade*. En el inminente **Capcom Press Event** de Las Vegas podrían verse ya las primeras de la versión **PS2**.



LEGO STAR WARS

Revive los episodios I, II y III desde un nuevo punto de vista

Era inevitable. La serie *Star Wars* de **Lego** es con diferencia la colección de mayor éxito de la juguetera danesa (aunque dirigida a niños, la mayoría de sus compradores son adultos, fanáticos de la saga), y era de esperar que en algún momento diera el salto a **PS2**. **Eidos** ha encargado a **Traveller's Tales** la creación de esta aventura en la que se reproducen los mejores momentos de los episodios I, II y III de *Star Wars*. Habrá que esperar a abril de 2005 para verlo en las tiendas, pero de momento aquí tenéis unas reveladoras pantallas que muestran las versiones **Lego** de personajes tan conocidos como Obi-Wan Kenobi, Darth Maul, Jango Fett y Qui-Gon Jin. Llegaremos a manejar más de 30 personajes diferentes y todo tipo de vehículos. Desde los cazas *Naboo* a las nuevas naves del *Episodio III*.



El juego respetará totalmente el anguloso diseño de la línea de juguetes Lego Star Wars

¡Vive las mejores fiestas populares con DONETTES® !

4 días a saco...
junto a 3cientos nuevos colegas...
alucina2 de formar parte de...
¡1 pueblo que nunca olvidarás!













¿Dejarás que te lo cuenten?

Promoción válida del 1 de febrero al 24 de abril de 2005. Ver condiciones en el envase.

¡Y además podrás llevarte un pack de AMENA!

amena auna

NOKIA

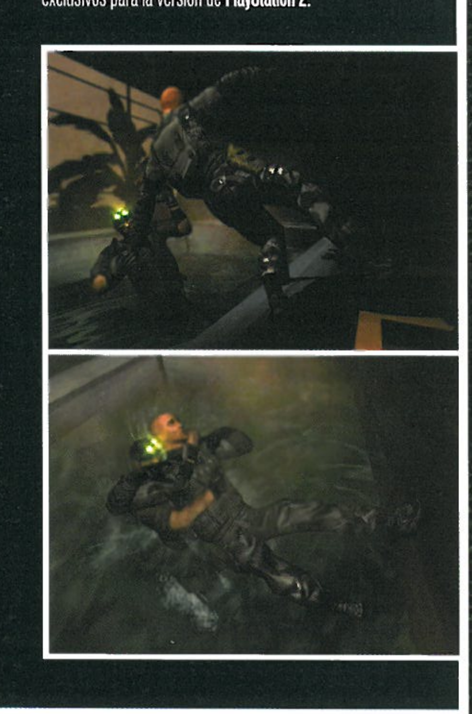
DONETTES®

www.villamarchosa.com



SIGILO

La capacidad de Sam Fisher para camuflarse entre las sombras ha mejorado ostensiblemente en *Splinter Cell: Chaos Theory*. Además de requerir un mayor cuidado por parte del jugador también podrá disfrutar ejecutando nuevos movimientos de ataque desde el agua, totalmente exclusivos para la versión de **PlayStation 2**.



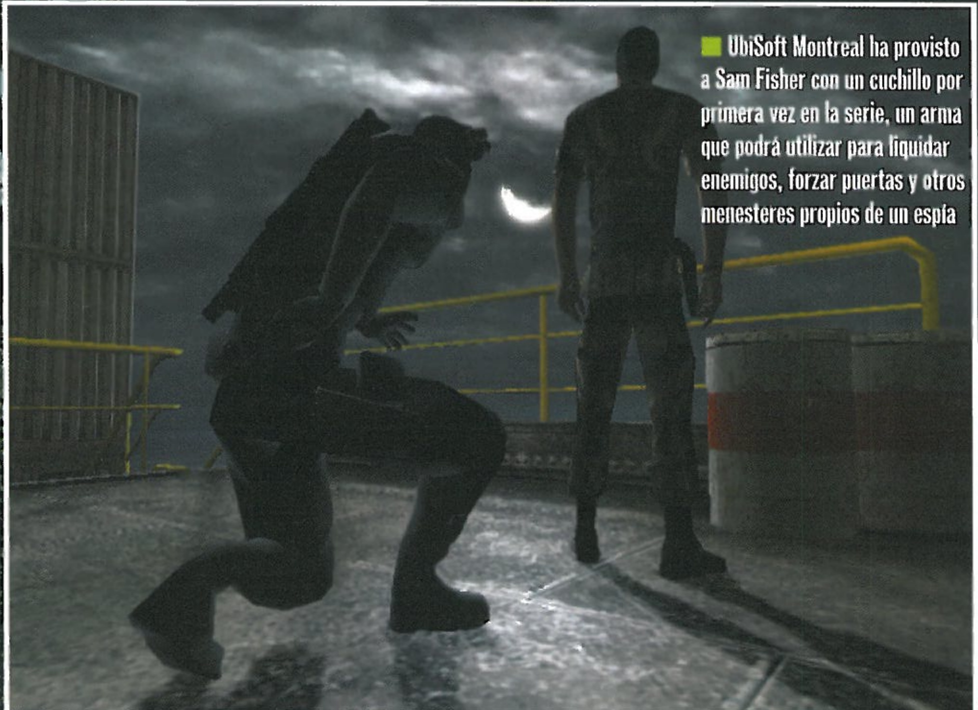


El juego mejora gadgets de pasadas entregas e incorpora otros nuevos como un dispositivo que causa interferencias electrónicas que se acopla en la pistola

La cantidad de títulos para PlayStation 2 que van a invadir las tiendas en marzo, nos van a traer unas segundas navidades en las que UbiSoft nos propone un emocionante viaje plagado de aventuras protagonizado de nuevo por Sam Fisher

POR R. DREAMER

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY



UbiSoft Montreal ha provisto a Sam Fisher con un cuchillo por primera vez en la serie, un arma que podrá utilizar para liquidar enemigos, forzar puertas y otros menesteres propios de un espía



«CHAOS THEORY UTILIZA UNA VERSIÓN MEJORADA DEL MOTOR GRÁFICO DEL PRIMER SPLINTER CELL»

Los estudios de **UbiSoft** en Montreal están dispuestos a aprovechar al máximo el binomio *Tom Clancy/Splinter Cell*. El próximo capítulo de la franquicia ha seguido un meticuloso proceso en el que cada una de las versiones ha contado con su propio equipo de desarrollo. De esta forma, la compañía ha pretendido exprimir a tope el *hardware* de cada formato, en lugar de recurrir a adaptaciones posteriores que normalmente dejan tras de sí una serie de víctimas que apenas hacen sombra al original. Y todo apunta a que lo ha conseguido con la última aventura de Sam Fisher, ***Splinter Cell: Chaos Theory***. El juego sitúa la acción en el año 2007, en el que Japón ha creado el *Information Self Defense Force*, violando el código internacional y su propia constitución, pero lo peor es que la tensión con China y Corea del Norte ha alcanzado niveles muy peligrosos. Para enfrentarse al bloqueo que sufre por parte de estos dos países en el estrecho de Corea, Japón solicita la ayuda de EE.UU. y aquí es donde Sam Fisher entra en acción. Aquellos que hayan jugado con las dos entregas anteriores de la franquicia se van a sentir familiarizados con su entorno desde el primer instante, aunque también se van a sorprender por la notable mejora tecnológica, en un primer momento a nivel gráfico y, una vez inmersos en el juego, en las

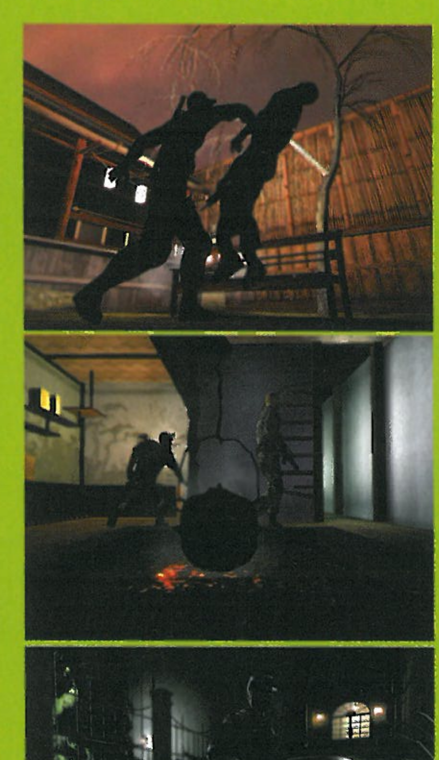


innovaciones que ha sufrido la Inteligencia Artificial que da vida a los personajes del juego. A estas alturas de la vida de **PlayStation 2** resulta difícil sorprender a unos usuarios que ya se han acostumbrado a disfrutar con auténticas maravillas en el aspecto meramente visual. No obstante, **UbiSoft** Montreal se las ha apañado para conseguir una versión mejorada del motor gráfico del *Splinter Cell* original, a su vez basado en el de *Unreal*. Ahora cuenta con *Normal Mapping* (un acelerador de flujo de trabajo para juegos), iluminación por píxel y efectos espectaculares que son los culpables de que los entornos cobren



HECHO A MEDIDA

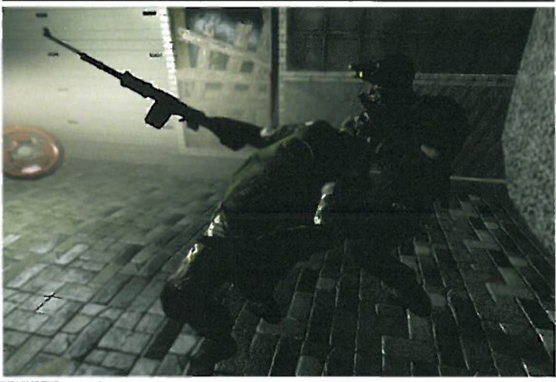
El equipo de desarrollo de **UbiSoft** Montreal, responsable de la versión para **PlayStation 2**, ha utilizado una versión mejorada del motor gráfico de *Splinter Cell* original. Además de recrear un entorno de una forma fotorrealista, la animación de los personajes resulta asombrosa. Gracias a la técnica «Rag Doll Physics» los cuerpos inertes se comportan como si estuvieran expuestos a la ley de la gravedad y a las acciones que Sam Fisher ejecute sobre ellos. El resultado es uno de los títulos para consola más espectaculares del momento.











En cada nivel se podrá elegir el grado de sigilo o acción directa con el que se desea afrontar una misión

Sam Fisher se acercará a sus incautos enemigos como un felino, pero en esta ocasión también podrá utilizar un mortífero cuchillo

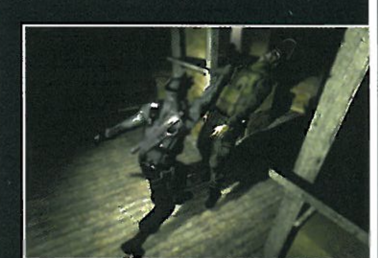
«POR PRIMERA VEZ EN LA SERIE SAM FISHER DISPONE DE UN CUCHILLO PARA SEGAR VIDAS SIN HACER RUIDO»

vida con un realismo inusitado hasta la fecha en consola. A nivel de mecánica de juego, la variación respecto a *Pandora Tomorrow* también resulta significativa. La versión de **PlayStation 2** cuenta con un nuevo movimiento exclusivo, en el que Sam Fisher es capaz de sorprender a sus enemigos atacándoles desde el agua. Pero no es ésta la única novedad, en ***Chaos Theory***, su protagonista dispondrá por primera vez en la serie de un cuchillo, y no sólo para eliminar obstáculos indeseados, también será capaz, por ejemplo, de rajar la tela de una tienda para pasar desapercibido y acceder a nuevas áreas del juego. Entre los movimientos que se han añadido, Sam será capaz de dar rodillazos o de abrir puertas a empellones. En lo que se refiere al sigilo, ahora hay dos medidores, uno para la luz y otro para el sonido. Aunque Sam encontrará un aliado en el sonido ambiente para pasar inadvertido con mayor facilidad. Por lo que no importará armar algo de jaleo, incluso disparando, si nos encontramos en una sala de turbinas, por ejemplo. Además, también hay que tener en cuenta que los enemigos reaccionan mucho mejor a la hora de detectar a Sam Fisher, son capaces hasta de reaccionar a los reflejos en el agua y otras superficies como ventanas. Por último debemos recordar que la versión de **PlayStation 2**, además de la modalidad principal de juego también incluirá los modos multijugador *Versus* y Cooperativo, este último compuesto por divertidas y rápidas misiones. Todos estos detalles apenas suponen una mínima parte de todas las novedades que nos depara ***Splinter Cell: Chaos Theory*** cuya llegada a las tiendas está prevista para marzo de este año.



AGENTE LETAL

Nadie había puesto en duda la capacidad destructiva de Sam Fisher. Sin embargo, en esta nueva aventura ha aprendido bastante. Por ejemplo, descolgándose de un balcón para atacar sin ser visto a un enemigo, o empleando alguno de los movimientos que aparecen por primera vez en esta entrega, como los rodillazos.





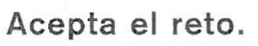




Somos el deporte.

Se acabaron los ensayos. Tu misión comienza ya.

Tu objetivo: Marca con dos jugadores diferentes.
Utiliza los jugadores por los que has invertido.
Esto es la Champions. El torneo de futbol más importante.
Unico juego basado en el cumplimiento de misiones
a conseguir cada vez que saltas al terreno de juego.
Falla y a la calle. El éxito y estrellato te esperan.







www.uefachampionsleaguegame.ea.com









SECUESTRA

INCENDIA

DESTROZA

TRAICIONA

APRESA

No hay límites. Nada es imposible. Conduce cualquier vehículo. Utiliza cualquier arma. Destruye lo que sea, todo lo que se interponga en tu camino. Eres un mercenario en un campo de batalla completamente interactivo y la única regla es la siguiente: no hay reglas.









PlayStation2





primeras 48h con PSP™

Tras varios meses publicando todo tipo de información sobre la consola más esperada de los últimos años, por fin podemos contaros en profundidad todo lo que tiene que ofrecernos este maravilloso ingenio

DANI3PO

Alrededor de medio millón de personas (sobre todo en Japón, pero también en muchas otras partes del mundo) están disfrutando ya de la portátil más avanzada de la historia. Su llegada a la redacción de **PS2 R.O.** causó admiración, en un primer momento por su diseño. Pequeña, ligera y absolutamente ergonómica, lo que más llama la atención es su gigantesca pantalla, que gracias a sus tres niveles de iluminación (cuatro si tenemos la consola conectada a la red eléctrica) ofrece una visibilidad excelente en todas las situaciones. Tras configurar la consola con nuestro nombre, franja horaria y lenguaje, accederemos a un atractivo y minimalista menú con multitud de iconos. Desde ellos podremos disfrutar de todas sus posibilidades. Escuchar música en formato MP3, ver vídeos MP4, imágenes de diversos tipos y gestionar la información almacenada en la *Memory Stick*. Por supuesto, lo más importante son los juegos, y hay que decir que la experiencia de disputar una carrera de *Ridge Racers* no se parece a nada que hayamos visto antes. Recientemente tuvo lugar una gran presentación de la portátil en sociedad durante el **CES** celebrado en Las Vegas. El **CEO** de **S.C.E.A.** confirmó que la consola aparecerá en Estados Unidos y Europa antes de que acabe el mes de marzo. También desveló el acuerdo con importantes compañías cinematográficas en lo referente al lanzamiento de películas en formato UMD, aparte de mostrar versiones jugables de muchos títulos desarrollados por empresas americanas.

«LA CONSOLA APARECERÁ EN OCCIDENTE ANTES DE QUE ACABE MARZO»

01- INTERRUPTOR WI-FI
Activa y desactiva la comunicación inalámbrica Wi-Fi

02- ENTRADA DE ALIMENTACIÓN
Aquí se conecta el cable del cargador de la batería

03- ENTRADA DE AURICULARES
Cuenta con un conectar normal para cascos estándar y otro para los específicos de PSP, dotados de control integrado

04- INTERRUPTOR DE ENCENDIDO
Además de iniciar la consola, nos permite bloquearla para evitar pulsaciones accidentales

05- BOTÓN R

06- BOTÓN DE APERTURA DE BANDEJA UMD

07- ANCLAJE DE ACCESORIOS
Gracias a estos dos orificios se instalarán los futuros accesorios

08- ENTRADA MINI-USB

09- PUERTO DE INFRARROJOS
Aparte del Wi-Fi, podremos comunicarnos mediante este sistema

10- BOTÓN L

11- PAD DIGITAL

12- LUZ DE MEMORY STICK
Nos informará de que la consola está accediendo a la tarjeta

13- LUZ DE WI-FI
Nos indicará cuándo el Wi-Fi está activado

14- STICK ANALÓGICO

15- BOTÓN HOME
Nos llevará de inmediato al menú de la consola

16- BOTONES DE VOLUMEN

17- BOTÓN DE PANTALLA
Regula la intensidad del brillo de la pantalla

18- BOTÓN MUTE

19- BOTÓN SELECT

20- BOTÓN START

21- BOTONES DE ACCIÓN

22- LUZ DE HOLD
Nos informa si la consola se encuentra bloqueada

23- LUZ DE POWER
Se ilumina cuando la consola está encendida

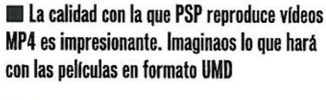
24- BATERÍA
Aquí se encuentra la batería Ión-Litio, pudiendo ser extraída con facilidad mediante un botón

25- BANDEJA DE UMD
La parte central del posterior de la portátil se abre para albergar los discos UMD. Al meterlos se quedan fijos en su posición correcta y al abrir la tapa se elevan unos centímetros para poder ser extraídos

26- RANURA MEMORY STICK
Una pequeña cubierta oculta la ranura donde se introduce la pequeñísima tarjeta de memoria inventada por Sony C.E. La consola acepta los formatos Duo y Pro Duo.







■ La calidad con la que PSP reproduce vídeos MP4 es impresionante. Imaginaos lo que hará con las películas en formato UMD



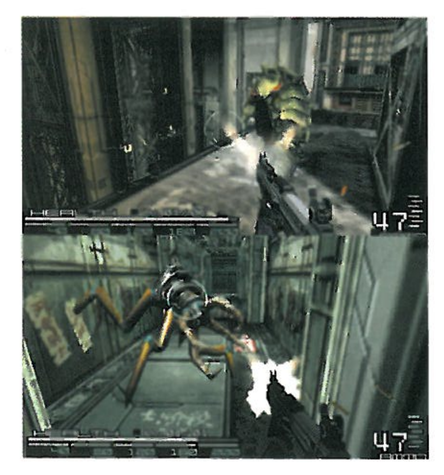


■ La disposición de los botones hace que sea una auténtica delicia controlar los juegos. Incluso el pequeño stick analógico se maneja a la perfección, convirtiendo la experiencia en algo similar a lo acostumbrado con el DualShock 2

lanzamiento en JAPÓN

El pasado 12 de Diciembre Sony puso a la venta su nueva consola en Japón, consiguiendo un éxito absoluto

El hecho de que tan sólo se pusieran a la venta 200.000 unidades el primer día animó a miles de nipones a hacer cola desde la noche anterior frente a las tiendas de electrónica más conocidas. También contribuyó el hecho de que la mayoría de ellas no aceptaban reservas anticipadas. El distrito de Shinjuku fue uno de los más concurridos. A eso de las seis de la mañana un popular comercio, Yodobashi Camera, abría sus puertas. En la calle esperaban, impacientes pero muy ordenados, más de mil clientes, que asistieron emocionados a la cuenta atrás para la puesta a la venta de la máquina, animada por una bella joven. Cuando tocó a su fin, Ken Kutaragi (máximo responsable de la consola) y otros directivos de **Sony** hicieron acto de presencia para entregar la primera **PSP** vendida a su feliz comprador, que inmediatamente fue asaltado por los reporteros mientras abría la caja. En la mayoría de las tiendas el *stock* estaba agotado a primeras horas de la tarde, siendo el juego más vendido de los seis disponibles ese día *Everybody's Golf*. Cuando acabó el año, **Sony** había puesto a la venta más de 500.000 consolas.

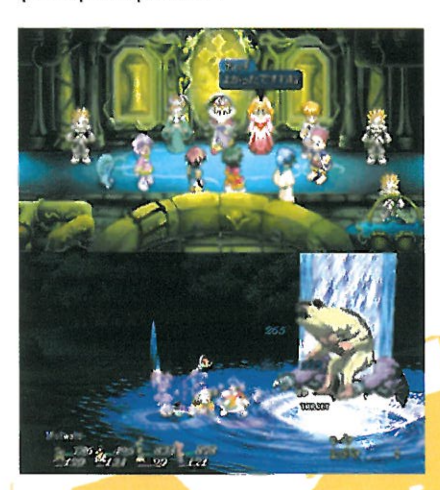


CODED ARMS

Hasta otoño tendrán que esperar los nipones para poder disfrutar de este espectcular *shooter* futurista en primera persona, programado por **Konami**. Verlo en movimiento deja bien a las claras la excepcional potencia gráfica de esta nueva pieza de *hardware* lúdico.

TALES OF ETERNIA

A principios de Marzo verá la luz este *remake* del clásico de **PSone**, programado por **Namco** hace cinco años. El aspecto gráfico es similar, aunque se ha modificado el aspecto de la pantalla para adaptarlo a 16:9.



«LAS COLAS DE GENTE FUERON LA NOTA PREDOMINANTE»

PSP整理券

②PSPバリューパック

(PSP-100K)

※本券はご購入をスムーズに行なうための整理券です。
ご購入を保証するものではありません。
※PSP本体はお客様1名につき1台までのご購入となります。
※ソフト・アクセサリーは品切れの場合がございます。

No. 194

Muchas tiendas entregaron el mismo día tickets donde se indicaba el número que poseía cada persona a la hora de entregar las consolas, medida destinada a agilizar todo el proceso







KEN KUTARAGI

El inventor de **PlayStation** entregó en mano la primera **PSP** al afortunado usuario, que había permanecido en la cola a la intemperie durante toda la tarde y noche del día anterior.



METAL GEAR ACID

Ya se encuentra disponible en Japón la nueva y particular entrega de esta popular saga, en la que controlaremos a Snake indirectamente mediante cartas. Se prevee su aparición en occidente poco después de la de la consola.

noticias

PURSUIT FORCE

Sony Computer Entertainment Europe ha desvelado uno de sus próximos y más importantes lanzamientos para la nueva portátil. Se trata de un nuevo proyecto conocido como ***Pursuit Force***, y está siendo desarrollado por **Big Big Studios**. En el juego uno asumirá el papel de un agente de la ley, pudiendo utilizar todo tipo de vehículos (policiales y civiles) para dar caza a los criminales. El entorno abierto donde se desarrollará también podrá ser recorrido a pie y contará con grandes dosis de acción.

ACCESORIOS NYKO

Durante el pasado CES la compañía dedicada a la creación de todo tipo de *gadgets* para consola presentó dos productos para **PSP**. El primero de ellos se deomina *PSP Charger Case*, un aparato que integra un cargador y una batería y que alarga la duración de la misma hasta un 200 por ciento. El otro, *Screen Armor*, protege la pantalla.



DEVIL MAY CRY PARA PSP

Durante una reciente rueda de prensa en París, el productor del segundo y tercer capítulo de la saga *Devil May Cry* ha anunciado el desarrollo de un nuevo capítulo para **PSP**. Aún no se conoce ningún detalle sobre el juego en cuestión. Se ignora si se tratará de un episodio totalmente nuevo o de un *remake*, pero en cualquier caso es una excelente noticia.

ROCKSTAR CON PSP

Otra importante desarrolladora apuesta por la portátil de **Sony**. **Rockstar**, creadora de la saga *Grand Theft Auto* tendrá listos dos títulos poco después del lanzamiento del *hardware* en Estados Unidos y Europa. Uno de ellos es un nuevo capítulo de la saga ya nombrada. Se desarrollará en Liberty City (como la tercera entrega) y está siendo programado por **Rockstar Leeds**. El otro juego es **Midnight Club 3**, *arcade* de conducción cuya versión para **PS2** estará a la venta el próximo mes de abril.



REPORTAJE · primeras 48h con PSP

juegos made in USA

No sólo los desarrolladores nipones apuestan por PSP. Las más importantes compañías americanas presentan sus proyectos...

La celebración del pasado CES en Las Vegas fue el escaparate ideal para que Electronic Arts presentara su catálogo de juegos para PSP. Y cuando la compañía distribuidora de videojuegos más importante del mundo pone tanto empeño y dedica tantos esfuerzos a la programación para un nuevo soporte, sólo puede significar una cosa: que tiene el éxito asegurado. Por lo que hemos visto hasta ahora, la política de la empresa intentará combinar las versiones originales con adaptaciones de sus sagas más populares. Todos estos títulos saldrán a la venta en el momento de la aparición de la consola o muy poco tiempo después.

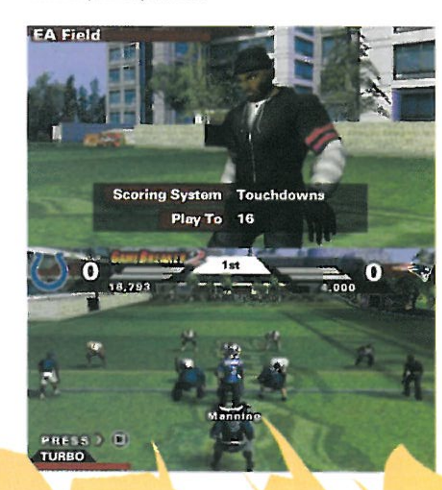
NBA STREET VOL. 3

El simulador de baloncesto callejero de **EA Sports** estará disponible el día del lanzamiento en los Estados Unidos. Partidos de tres contra tres y todo tipo de maniobras imposibles se dan cita en el mismo.



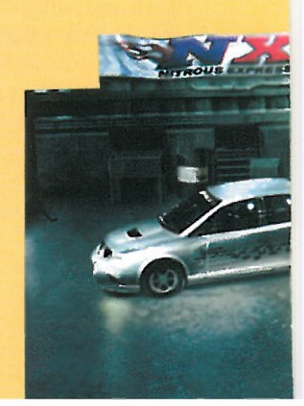
NFL STREET

Otra variante deportiva que abandona los estadios para salir a las calles es el fútbol americano. Coincidiendo con la segunda entrega para **PlayStation 2**, se pondrá a la venta esta adaptación para **PSP**.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

Los coches *Custom* japoneses y los *Muscle* americanos se enfrentan, de ahí el subtítulo del juego, en esta nueva entrega de la saga millonaria. Contará con diez circuitos diseñados para la ocasión y nuevos modos de juego, algunos de ellos pensados teniendo en mente la competición a través de la red inalámbrica. Además, estarán presentes todas las posibilidades de customización de los vehículos que tanta fama han dado a la saga en **PlayStation 2**.





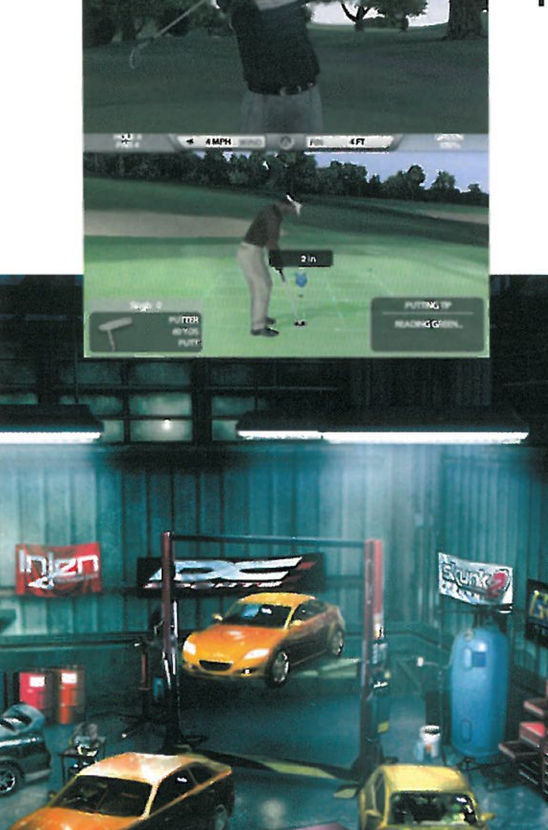
FIFA FOOTBALL

Con un total de 350 equipos de todo el mundo pertenecientes a la temporada 2004/2005 y la posibilidad de disputar partidos amistosos vía Wi-Fi, la saga futbolística más veterana llegará a **PSP**.

TIGER WOODS PGA

Cuatro jugadores podrán competir para convertirse en el mejor golfista del mundo. Doce campos reales y la posibilidad de encarnar a auténticas leyendas de este deporte, estemos donde estemos.

«ELECTRONIC ARTS CUENTA CON UNO DE LOS CATÁLOGOS MÁS ATRACTIVOS PARA PSP»



Entre el gran número de juegos programados por otras compañías, destacamos los siguientes:

UNTOLD LEGENDS

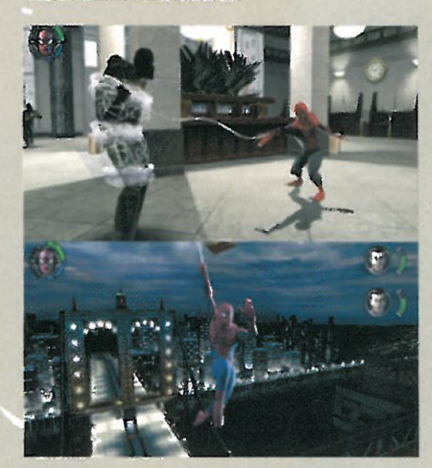
Sony On-line, creador del universo de *Everquest* y de *Champions Of Norrath* para *PS2*, presenta un RPG de acción muy en la línea de este último. Con el subtítulo de *Brotherhood Of The Blade*, contará con unos bellos escenarios de fantasía en 3D, personajes conocidos de la saga de MMORPG y multijugador a través de Wi-Fi.





SPIDERMAN 2

Activision lanzará una conversión de uno de sus últimos éxitos para las consolas grandes. El gigantesco entorno tridimensional con libertad total para mover a Spiderman será trasladado fielmente a **PSP**.



DEATH JR

Fue el primer juego de **PSP** del que pudimos ver imágenes, y aunque ya casi nadie se acordaba de él, el plataformas de **Sony** programado por **Digital Eclipse** en el que controlamos a La Muerte aún no tiene fecha de salida.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Los creadores de la saga de *skateboarding* más popular de la historia están ultimando detalles para su lanzamiento en **PSP** la próxima primavera. El juego será prácticamente idéntico a la versión para **PlayStation 2**.



TWISTED METAL: HEAD-ON

Ninguna consola de **Sony** que se precie puede prescindir de esta popular (al menos en los Estados Unidos) saga de conducción y combate. Esta vez el juego hará buen uso de las posibilidades multijugador de la consola.



TOP 10 RECOMENDADOS





01 **CASTLEVANIA**

El regreso de un fascinante clásico en tu móvil.



02 **SACRED**

Un inmenso juego de rol procedente del PC.



03 **VIJAY SINGH PRO GOLF 2005**

El juego que destronó a Tiger Woods.



04 **ASPHALT URBAN GT**

Un sorprendente juego de carreras de GT.



05 **GRADIUS**

Un mata-marcianos frenético.



06 **PORT ROYALE 2**

Conviértete en pirata del Caribe.



07 **RED FACTION**

Una fabulosa adaptación de un gran shooter en primera persona.

08 **ALIEN VS. PREDATOR**

El enfrentamiento definitivo ya puedes protagonizarlo en tu móvil.



09 **FIFA FOOTBALL 2005**

El regreso 3D del simulador futbolístico más potente.



10 **SEALINES: PASAJE A LA FAMA**

La mejor plataforma de contactos.



Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar emoción

01 - Entra en MoviStar emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de MoviStar, entra en la página de MoviStar emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top MoviStar emoción o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).

Real Madrid y Barcelona Club Football 2005

Disfruta del mejor fútbol en tu móvil

Los dos antagonistas por excelencia de la Liga Española ya tienen, cada uno, su propio juego en móviles, al igual que sucede en otras plataformas de la mano de **Codemasters**. En realidad se trata exactamente del mismo juego, personalizado eso sí con los colores, escudo y jugadores de cada uno de los dos equipos. Jugando con tu equipo favorito podrás participar en la Liga o una Superliga, así como editar los jugadores, seleccionar el tiempo de partido y jugar los partidos de ida y vuelta, o sólo ida. También podrás decidir formación y tácticas antes de saltar al terreno de juego y realizar cambios durante el partido. El resto es un juego de fútbol de perspectiva cenital con un sistema de control sencillo y una gran fluidez, si bien carece de cierto dinamismo y autonomía que poseen otros juegos que prefieren apostar por una fórmula más *arcade*. No obstante, si eres del Madrid o el Barça, no debes perder la oportunidad.

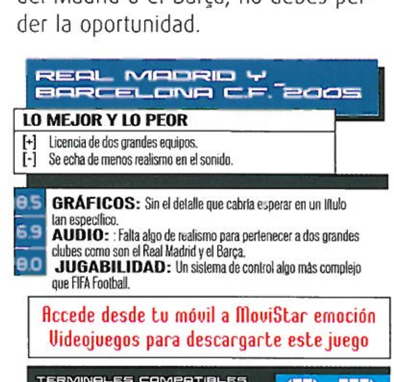
ESTRELLAS DEL FÚTBOL

Como no podía ser de otra manera, tus jugadores favoritos están en ambos juegos, con la opción además de editarlos para poder adaptar tu edición de Club Football a tu gusto.





Con tu equipo favorito podrás jugar en la Liga o en una Superliga



REAL MADRID Y BARCELONA C.F. 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Licencia de dos grandes equipos.
[-] Se echa de menos realismo en el sonido.

8.5 **GRÁFICOS:** Sin el detalle que cabría esperar en un título tan específico.
6.9 **AUDIO:** : Falta algo de realismo para pertenecer a dos grandes clubes como son el Real Madrid y el Barça.
8.0 **JUGABILIDAD:** Un sistema de control algo más complejo que FIFA Football.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 3510I, NOKIA 3100, NOKIA 6100, NOKIA 6610, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6820, NOKIA 5140, NOKIA 6230, NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 6600, MOTOROLA V300, MOTOROLA V600, NOKIA N-GAGE, SIEMENS S55, SIEMENS SL55, SIEMENS M55, SIEMENS MC60, SIEMENS CTX65, SIEMENS CX65, SIEMENS C65, MOTOROLA C650, MOTOROLA C385, SAMSUNG Z100, SAMSUNG Z105, SONY-ERICSSON Z1010, SONY-ERICSSON K700I, TSM6, SAMSUNG SGH E630, SAMSUNG SGH E700, SAMSUNG X600, ALCATEL OT 556, NEC 341I, MITSUBISHI 341I, MITSUBISHI 342I, TSM7, SAGEM 341I, TSM30

8.5 (SOBRE 10) PlayStation.2

NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviSta



A toda pastilla

La edición 2005 del Barcelona Dakar ya ha comenzado y la edición para móviles está a punto de despegar, con circuitos más realistas que nunca y una maniobrabilidad fuera de serie que te permitirá emular a los pilotos más osados en una de las pruebas más difíciles y arriesgadas del campeonato del mundo de Rally. Con la garantía de calidad de las producciones de **Gaelco**, ***Dakar 2005*** incluye más obstáculos que nunca y circuitos más grandes repletos de detalles que recrean la experiencia más dura del automovilismo. Además, si descargas ***Dakar 2005*** a lo largo de este mes de febrero, entrarás en el sorteo de dos coches teledirigidos **Tamiya** Volkswagen Race-Touareg escala 1/10, con tracción 4x4, suspensión hidráulica y mando de dos canales.

Nuevo club para jugones

MoviStar emoción acaba de crear **Club Juegos**, una gran comunidad de aficionados a los juegos para móviles que te permite estar al día de las novedades más jugosas, así como recibir información acerca de concursos, promociones y competiciones, entre otras cosas, en forma de alertas en tu móvil. Además, al suscribirte podrás recibir a través de correo electrónico la *Newsletter* **Videojuegos MoviStar**, que nosotros mismos redactaremos para que puedas estar informado y encuentres los análisis, reportajes y trucos de los mejores juegos, entre otras cosas que se irán incorporando a **Club Juegos**. Para disfrutar de todo esto visita la web **www.movistar.com/emocion/juegos** y date de alta.

MoviStar emoción

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de



Entra en cualquier momento en **www.movistar.com/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

Asphalt Urban GT

La velocidad al alcance de tu móvil

El mejor juego de carreras urbanas de *Gran Turismo* de N-Gage llega por fin a móviles con una espectacular adaptación y un sencillo sistema de control. Puedes elegir entre Carrera rápida y Desafío, siendo en esta segunda modalidad donde podrás acceder a los 8 circuitos ubicados en diferentes lugares del mundo. Como es habitual, no todos están disponibles desde el principio, así que tendrás que ir ganando carreras para desbloquear nuevos circuitos utilizando el dinero que hayas acumulado con tus victorias. Cada circuito presenta un tipo de terreno que incluye impresionantes saltos y es necesario recorrerlo un cierto número de vueltas en cada prueba. Los escenarios intentan captar elementos reconocibles de los lugares que representan, como por ejemplo Londres. Una producción soberbia que ensombrece a otros juegos de carreras.





■ **Podrás elegir entre dos modalidades diferentes: Carrera Rápida y Desafío**

ASPHALT URBAN GT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Excelente calidad.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.0 **GRÁFICOS:** Apartado muy cuidado y detallado, con circuitos nocturnos y vehículos realistas.

7.0 **AUDIO:** En la línea de la mayoría de los juegos de carreras, sin novedad en el frente.

9.0 **JUGABILIDAD:** Sencillo de controlar, aunque difícil de dominar. Muy adictivo.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 3510I, NOKIA 3100, NOKIA 6100, NOKIA 6610, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6820, NOKIA 5140, NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 6600, MOTOROLA V300, MOTOROLA V600, MOTOROLA C650, MOTOROLA C385, SIEMENS C65, SONY-ERICSSON Z1010, SONY-ERICSSON K700I, SAMSUNG SGH E700, SAMSUNG X600, NEC 341I, MITSUBISHI 341I, MITSUBISHI 342I, TSM7



PlayStation.2



LOS MEJORES COCHES

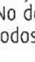
Entre los vehículos con los que puedes competir, **Asphalt Urban GT** te propone varios coches de ensueño: Audi TT Roadster 3.2 Quattro, Chevrolet Corvette C6, Ford GT, Lamborghini Gallardo, Lamborghini Murciélago R-GT, Lotus Exige, Saleen S7, Nissan Skyline GT-R y TVR Sagaris.

ción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS



Mes del golf

Nada menos que tres juegos de golf con lo último en tecnología protagonizan este mes en **MoviStar emoción**. La nueva edición de *Tiger Woods PGA Tour, Vijay Singh Pro Golf 2005* y *Worms Golf* te ofrecen experiencias de juego diferentes. Avalados por sendos golfistas de elite, los dos primeros se decantan por un juego realista en múltiples campos, selección de palos y demás elementos que conforman este deporte que, contra lo que se pueda creer, es el tercero en popularidad en nuestro país, atendiendo al número de licencias de federación existentes. *Worms Golf*, en cambio, opta por una mecánica de juego más desenfadada. No dejes de probarlos: hay golf para todos los gustos.





VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 PANG
Un arcade clásico de la mejor época de las recreativas.



02 TETRIS
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



03 REAL MADRID CF
Dirige a los galácticos en su carrera hacia lo más alto.



04 BARCELONA CF
Lleva a tu equipo de estrellas a la victoria.



05 LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
Conquista a las chicas más explosivas.



06 ALIEN VS. PREDATOR
El enfrentamiento definitivo ya puedes protagonizarlo en tu móvil.



07 FERNANDO ALONSO RACING
Emula a nuestro campeón de Fórmula Uno al volante en los mejores circuitos.



08 LAS SUPERNENAS
Usa tus superpoderes contra los villanos.



09 SKY CAPTAIN
Acaba con la amenaza del espacio exterior.

10 ASPHALT URBAN GT
Corre en circuitos urbanos con los mejores coches.

GRABADOR DE DVD CON DISCO DURO
LG RH-4920V

Grabar con comodidad gracias a su disco duro

CLAVES



■ ***FICHA TÉCNICA***

Capacidad del disco duro de 80 GB, hasta 48 horas de grabación, reproduce audio CD, MP3, windows Media, Vídeo CD, fotografías JPEG, graba en DVD (DVD+-R/RW), entrada de vídeo digital frontal

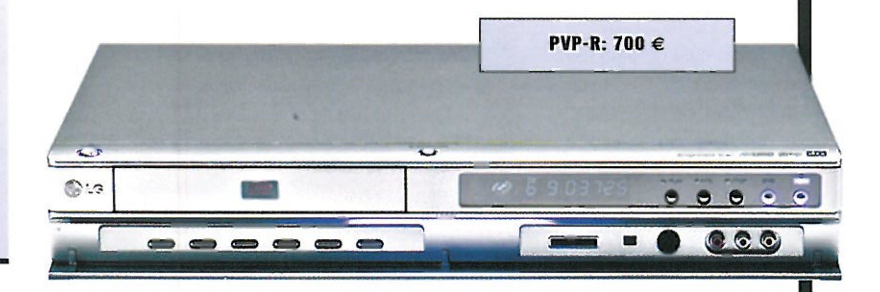
■ ***VALORACIÓN***

Un grabador/reproductor de DVD que además graba en disco duro hasta 48 horas de emisiones. De este modo, la experiencia televisiva cobra otra dimensión al poder programar con gran detalle qué se desea ver o no. Además, la edición de los programas almacenados es sumamente sencilla con lo que se podrá quitar publicidad o contenidos sobrantes para ver sólo aquello que se desea visionar.

LG está presente en multitud de mercados, pero si hay uno donde destaca especialmente es en el de las tecnologías para el ocio digital multimedia. El grabador de DVD con disco duro **RH-4920V** es una de sus propuestas más brillantes, ofreciendo lo mejor de la grabación en DVD junto con la versatilidad del disco duro de 80 GB a la hora de grabar las emisiones de TV o la entrada proveniente de otras fuentes de vídeo como cámaras DV o vídeos VHS tradicionales que se desee convertir a formato digital. Además, puede reproducir fotos, vídeo CD o música digital.

La grabación en disco duro puede hacerse con distintas calidades, dependiendo de la finalidad de los contenidos guardados. Si sólo se trata de volver a ver un programa, la calidad estándar o incluso la baja será suficiente, pero para grabar las emisiones en DVD será preferible emplear el modo de alta calidad. Además, puede editarse la grabación para eliminar anuncios, contenidos sobrantes, etc.

PVP-R: 700 €



PDA
HP IPAQ RX3715

Un dispositivo PDA con excepcionales opciones Multimedia

HP fue una de las empresas pioneras en el mundo de los asistentes digitales personales (PDA o *Personal Digital Assistant*), aunque ahora llega una nueva generación que mejora notablemente la gama de equipos **iPaq**. Uno de los mejores ejemplos es este modelo **iPaq rx3715** que incluso integra una cámara de 1 Mega Píxel para deleite de los «paparazzi» aficionados. Además, su pantalla TFT es de una calidad que bien podría superar a muchos de los dispositivos multimedia dedicados para el visionado de fotos o películas.

Otra novedad es la de poder cambiar el modo de pantalla al formato apaisado.

Su diseño también ha sido remozado, obteniendo una apariencia más acorde con los tiempo que corren.

«SU PANTALLA TFT ES DE GRAN CALIDAD»

PVP-R: 500 €



CLAVES

■ ***FICHA TÉCNICA***

Procesador: Samsung S3C 2440, 64 MB de memoria SDRAM, 128 MB de ROM, ranura SDCard, pantalla TFT de 3'5 pulgadas y 65.000 colores, conectividad WiFi 802.11b y Bluetooth, IrDA, cámara de 1'2 megapíxeles, software Windows Mobile 2003 Second Edition

■ ***VALORACIÓN***

Uno de los PDA más completos del mercado, y con un precio sumamente interesante. Su cámara integrada de 1'2 megapíxeles, así como la posibilidad de trabajar en modo apaisado son algunas de las novedades que introduce. Además es un buen reproductor multimedia.

CLAVES



http://www.magellangps.com

GAMA EXPLORIST DE MAGELLAN

■ **FICHA TÉCNICA:**

Peso: 110 gramos
Dimensiones: 11'7 x 5'3 x 3'3 cm
Pantalla: 4 niveles de gris, 160 x 120 puntos de resolución, retroiluminación.
Carcasa: de plástico reforzado con apliques de goma antichoque y resistente a salpicaduras.
Memoria ampliable: no
Precisión: <3 metros (RMS w/WASS o EGNOS)1
Precisión vertical: < 10 metros
Baterías: 2xAA
Balizas almacenables: 500
Rutas: hasta 20
Marcadores almacenables: 2.000
Pantallas: compás, posición,estado de los satélites.
Funciones: Ir a, distancia recorrida, registro automático de las rutas, vuelta al origen de partida
Explorist 100: no dispone de mapa, tan sólo marca la posición relativa a otros puntos guardados
Explorist 200: incorpora un mapa de Europa de 8 MB para ubicar con detalle la posición exacta
Explorist 300: incorpora un barómetro, un compás electrónico y altímetro aparte de los dependientes de los satélites.

■ **VALORACIÓN**

Una buena propuesta de **Magellan** para aquellos usuarios que deseen adentrarse en el mundo del posicionamiento GPS de un modo económico, pero sin renunciar a la calidad y a la fiabilidad que se requieren en este tipo de dispositivos, que aparte de su faceta lúdica aportan una seguridad adicional en escenarios tan comunes como el senderismo de montaña, donde puede suceder que llegue la niebla, ocultando cualquier vestigio de la senda seguida en cuestión de minutos.

PVP-R: Explorist 100: 120
Explorist 200: 177 • Explorist 300: 235

■ **En espacios abiertos es fácil «ver» un buen número de satélites, aunque en ciudad, los edificios altos dificultan el uso de los Explorist al impedir que haya una buena visibilidad de los satélites que conforman la red GPS. En tiempo de guerra, los GPS probablemente tampoco funcionen, pues la red de satélites, en esos casos, pasa a estar controlada por el ejército.**

GAMA EXPLORIST DE MAGELLAN

Los sistemas de posicionamiento global están convirtiéndose en el complemento ideal para las actividades al aire libre, como deportes multiaventura

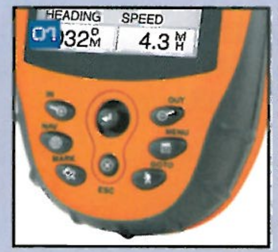


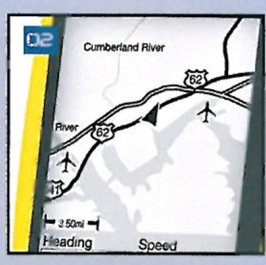
De todos modos, hasta ahora, la aplicación más común para los sistemas GPS sigue siendo la de facilitar la conducción a través de sistemas de navegación asistida. Sobre todo por falta de equipos GPS ligeros, resistentes y con unas características lo suficientemente avanzadas como para atraer el interés de los potenciales usuarios de un sistema de posicionamiento global capaz de resistir las inclemencias del deporte al aire libre.

GAMA MAGELLAN EXPLORIST

Magellan, empresa con una dilatada experiencia en el campo de las tecnologías GPS, dispone de una gama de productos especialmente pensada para los usuarios que practican actividades al aire libre o deportes tales como *mountain bike*. Su diseño, compacto y robusto, está especialmente indicado para llevarlo consigo a cualquier parte, y además, a un precio sumamente ajustado y asequible, de modo que no sólo aquellos usuarios con un mayor poder adquisitivo podrán acceder a alguno de los modelos **Explorist**. Los modelos **100**, **200** y **300** comparten diseño exterior (dejando de lado el color de la carcasa), aunque sus características técnicas varían dependiendo de cada modelo, siendo el **Explorist 100** el más asequible y simple, y el **Explorist 300** el más completo. **Explorist 200** se queda en una interesante gama media, situándose en una cómoda y recomendable posición, ofreciendo todas las funcionalidades de posicionamiento del modelo **300**, aunque sin la presencia del altímetro, el barómetro o el compás electrónico. De todos modos, en espacios abiertos, donde la visibilidad de los satélites sea buena, será posible obtener mediciones de la altura sin necesidad de contar con otro altímetro adicional. El modelo **100**, sin embargo, sólo interesará a los usuarios menos exigentes , que no precisen de un mapa de la zona sobre la que se están moviendo, y les baste con ubicar sus rutas y puntos de interés en mapas convencionales a partir de la longitud y la latitud, o localizar las rutas y áreas en la pantalla para poder volver sobre los pasos, o para poder visitar de nuevo los puntos más interesantes de una ruta. Por otro lado, todos los modelos disponen de medidor de velocidad, aunque con un margen de error en las mediciones que dependerá del número de satélites que se «vean» en un momento dado. El uso de los **Explorist** es sumamente sencillo, aunque tras encender la unidad puede suceder que se invierta bastante tiempo en la detección inicial de los satélites. Eso sí, una vez detectados, el **Explorist** consigue mantener con gran estabilidad la sintonía con los satélites.

«UNA FAMILIA DE PRODUCTOS SUMAMENTE RECOMENDABLE PARA INICIARSE EN EL MUNDO DEL GPS»



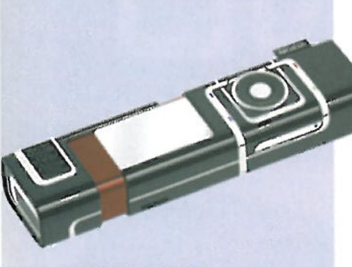






01. El diseño es funcional y la carcasa resistente a golpes y salpicaduras.
02. Los modelos Explorist 200 y 300 incorporan un mapa de Europa para facilitar la navegación.
03. El Explorist 300 integra un compás electrónico y un barómetro, aparte de un altímetro.
04. Una vez que se localicen al menos 3 satélites, ya se podrá señalar la ubicación, aunque se necesitan más para minimizar el error obtenido en el cálculo de la posición.

BREVES



NOKIA 7280

Los teléfonos móviles de diseño se están poniendo de moda y **Nokia** lidera este mercado gracias a sus atrevidos y atractivos modelos, que además integran lo último en tecnología. El modelo **7280** es uno de estos teléfonos, con una estética rompedora que será muy bien vista sobre todo por la audiencia femenina gracias a su facilidad para llevarlo en cualquier bolso. Con su cámara digital integrada y funciones avanzadas de comunicación, a buen seguro que no pasará desapercibido.



PANASONIC SIGMABOOK

Los libros electrónicos aún son una utopía en Europa, pero en Japón ya se comercializa el **Panasonic SigmaBook**, un dispositivo del tamaño de un libro, pero con la salvedad de que los contenidos se almacenan en tarjetas de memoria, de modo que se pueden tener multitud de volúmenes en una misma tarjeta, listos para leer en el **SigmaBook** con sólo pulsar un botón.

GRABADOR DE VÍDEO
DIGITAL KISS DP-558

No graba en DVD, pero almacena hasta 120 horas de vídeo en su disco duro de 80 GB

Kiss Technologies es una empresa especializada en los dispositivos multimedia capaces de reproducir archivos DivX, así como otros tan populares como XVid o incluso **Nero Digital**. Además, puede conectarse a un **PC** para reproducir sus contenidos en una televisión convencional. Un producto excelente.

PVP-R: 699 €



CÁMARA DE VÍDEO DE ALTA DEFINICIÓN
SONY HDR-FX1

Una maravilla tecnológica, aunque algo cara aún



PVP-R: 4.500 €

El vídeo digital se había quedado algo rezagado tras la aparición de los televisores de alta definición con resoluciones por encima de los apenas 800 píxeles del formato MPEG2. Ahora, llega el vídeo digital de alta definición, con las primeras cámaras semi profesionales que al fin consiguen grabar vídeo con hasta 1.080 líneas de resolución, con lo que la visualización en las pantallas LCD o de plasma de última generación será perfecta.

IMPRESORA
HP PHOTOSMART 375

La fotografía digital tiene una gran aceptación, pero aún son muchos los que prefieren contemplar una foto impresa a una imagen en la pantalla del ordenador o el televisor. Además, cada día se exige una mayor calidad a las impresoras de inyección para conseguir resultados iguales o mejores a los de la fotografía tradicional. La **PhotoSmart 375** ofrece a los usuarios un medio para imprimir fotos en color con un tamaño de 10x15 y una resolución de hasta 4800 ppp. Además, integra una mini pantalla LCD para la edición y el retoque básicos de las fotografías antes de sacarlas en papel. Su conectividad *Bluetooth* abre las puertas a la impresión de fotos desde móviles u otros dispositivos equipados con *Bluetooth*. Por su tamaño, es una impresora perfecta para acompañar en los desplazamientos.

Una impresora compacta y versátil que imprimirá fotos de gran calidad

PVP-R : 180 €



SONYTEC
SEKURY A 600

Calidad para la energía eléctrica que alimenta a los dispositivos electrónicos

Los dispositivos electrónicos precisan de una energía eléctrica «limpia» para su correcto funcionamiento e incluso para evitar averías, fruto de posibles sobrecargas. El modelo **Sekury A 600** es una propuesta asequible y eficiente para mantener a los equipos enchufados en sus tomas a salvo de sobrecargas, e incluso proporcionará alimentación auxiliar en el caso de cortes de corriente, aunque su capacidad de 300 Vatios no es una cifra excepcional.

PVP-R: 59,90€



WOXTER
I-POCKET 200

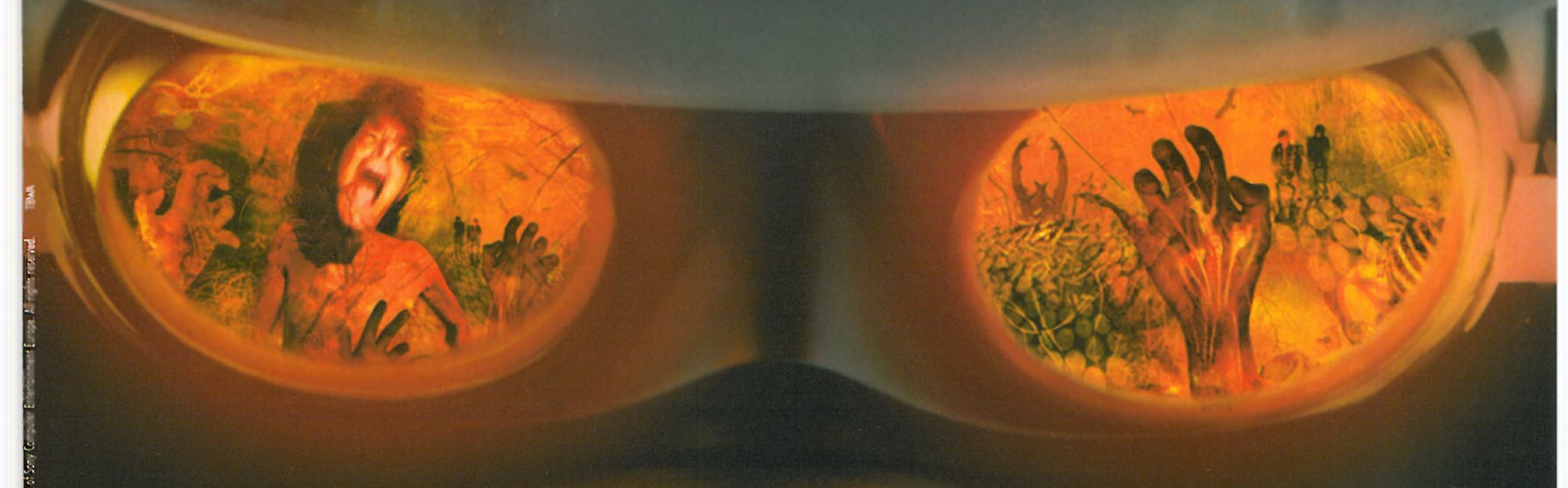
PDA y teléfono móvil, todo en uno. Y además incorpora conectividad Bluetooth

La convergencia entre los dispositivos PDA y los teléfonos móviles se hace realidad día a día con nuevos productos como el **i-Pocket 200** de **Woxter**. Equipado con el sistema operativo *Windows Mobile 2003 Phone Edition*, las comunicaciones móviles están perfectamente contempladas por este dispositivo que hará las delicias de los más avezados usuarios.



PVP-R: 510 €

Dicen que los ojos son el espejo del alma



"Su punto fuerte será la ambientación. ¡Casi nos tendremos que agachar para evitar las balas!"
(Revista Hobby Consolas)

"El mejor shooter de la historia de PlayStation 2 está a punto de salir al mercado."
(Revista Oficial PlayStation 2)



Lanzamiento 24 de noviembre.

Y en sus ojos se ve el odio. Se ve la ira. Se ve la destrucción. Pero también el miedo. Son los Helghast, una facción militar separatista dispuesta a borrar la colonia humana de la Tierra en el planeta Vekta. Sólo las fuerzas leales pueden pararles. Sólo un comando formado por cuatro soldados puede atreverse a hacerles frente. Sólo alguien como tú puede mirarles a los ojos mientras les encañona y decir: "Muchacho, no me gusta tu mirada". Killzone. 11 niveles, 25 armas reales, 4 personajes para elegir, entornos interactivos, modo on-line y enemigos inteligentes que reaccionan con distintas tácticas militares dependiendo de la situación. Prepárate porque la guerra está cerca.

WWW.ZONADERESISTENCIA.COM

CÓDIGO DE ACCESO: ZONAISA

16+

¿quién se apunta?

PlayStation 2

POR DANI3PO

Este mes la sección se encuentra protagonizada por una gran compañía. O mejor dicho, por dos grandes compañías, SquareSoft y Enix que, tras su fusión, siguen haciendo lo que mejor saben: convertir en realidad los sueños de los amantes de un género tan inmortal como el tiempo.



Durante nuestra aventura nos encontraremos con más de trescientos personajes diferentes, cada uno con su propia personalidad y carácter

RADIATA STORIES



COMPAÑÍA:
SQUARE ENIX
DESARROLLADOR:
TRI-ACE
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO:
27 ENERO 2005

EL NACIMIENTO DE UNA NUEVA ESTRELLA

Se convirtió sin duda en la mayor sorpresa del catálogo que **Square Enix** presentó durante el pasado **Tokyo Game Show**, y pocos meses después los japoneses ya pueden disfrutar de esta nueva creación de **Tri-Ace**. Estos desarrolladores cuentan en su haber con algunas joyas del género, como la saga *Star Ocean* o *Valkyrie Profile* para **PSone**. Sin embargo, con este nuevo proyecto su objetivo era realizar algo completamente diferente. Ambientado en el mundo medieval de Radiata, el argumento sigue las aventuras de dos jóvenes: Jack Russell y Ridley Timberlake, que se alistan a la armada para luchar contra unas malvadas hadas y los dragones que las protegen. Poco más conocemos del argumento, aunque los programadores han incluido un gran número de personajes secundarios. Y lo mejor de todo es que de ellos casi la mitad podrán ser reclutados para nuestra causa, formando parte del equipo que formemos. Las batallas serán en tiempo real, como las de *Star Ocean*, aunque sólo podremos controlar directamente al personaje central. Los otros tres que participarán en la misma actuarán de manera independiente, aunque siempre siguiendo unas pautas que podremos establecer antes y durante los combates. El apartado gráfico es todo un ejercicio de clasicismo, y la música ha corrido a cargo de Noriyuki Iwadare (Lunar, Grandia, Baten Kaitos...).

«TRI-ACE CAMBIA LA AMBIENTACIÓN FUTURISTA POR LA MEDIEVAL»



LO PRÓXIMO DE SQUARE ENIX

La compañía japonesa se encuentra probablemente en el mejor momento de su historia. Tras haber vendido más de tres millones de copias de *Dragon Quest VIII* en Japón, prepara otros lanzamientos futuros. Entre ellos destacan *Romancing SaGa: Mistrel Song* (nuevo capítulo del peculiar RPG de **Square**); la segunda entrega de *Fullmetal Alchemist: Dirge Of Cerberus* (un juego de acción protagonizado por Vincent de *FFVII*) y *Musashi Samurai Legend*.





El sistema de batallas tiene muchos puntos en común con el de Star Ocean, aunque ha sido muy mejorado

ITADAKI STREET SPECIAL

UN «CROSSOVER» DE LO MÁS ESPECIAL

COMPAÑÍA:
SQUARE ENIX
DESARROLLADOR:
ARMOR PROJECT
GÉNERO: PARTY GAME
LANZAMIENTO:
22 DICIEMBRE 2004

Bajo este indescifrable título se esconde una serie de juegos de tablero programados por **Enix** cuya historia se remonta a los tiempos de **Famicom** (NES). El objetivo siempre ha sido el mismo: avanzar con nuestro personaje por un tablero dividido en casillas mientras conseguimos dinero de las diferentes pruebas que nos encontremos y de los demás jugadores. Gracias a ello podremos poner en marcha una tienda y lograr superar los planes de venta que se nos proponen en un principio. Sin duda, resulta extraño el planteamiento, pero viniendo de quien viene no dudamos de que sea divertido, sobre todo si jugamos con la compañía de algunos amigos. **Enix** siempre ha utilizado a los personajes de sus sagas más famosas (sobre todo *Dragon Quest*) para atraer la atención de los jugadores sobre el título, pero en esta última entrega lo que más llamará la atención a los occidentales será la presencia de los protagonistas de la saga *Final Fantasy*, mucho más reconocibles por nosotros. Así pues, podremos elegir para que nos representen sobre el tablero, entre otros, a Cloud y Tifa de *FFVII*, Rinoa y Squall de *FFVIII*, Tidus y Yuna de *FFX*, Yuffie de *FFX-2* y a los *Chocobos* y *Moggles* que hacen acto de presencia en casi todos los capítulos. Incluso Ashe y Vaan, protagonistas del futuro *FFXII*, harán un «cameo». ¿Aparecerá en Europa? Lo tiene difícil...

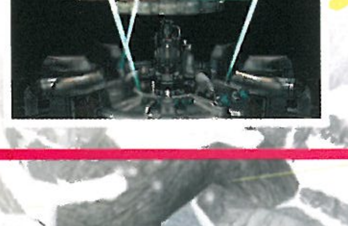








TABLEROS



Los escenarios sobre los que se desarrollan las partidas están extraídos de algunas de las localizaciones más famosas de las dos sagas que protagonizan el juego. Uno de ellos es, por ejemplo, la ciudad de Midgar, donde comenzaba la acción de *Final Fantasy VII*. El castillo de *Dragon Quest* también estará presente, entre otros.

«PERSONAJES DE FINAL FANTASY Y DRAGON QUEST SE DAN CITA EN EL JUEGO»

JAPÓN

OTROS TÍTULOS



VUELVE EL DRAGÓN

Square Enix ha anunciado el desarrollo de la secuela de *Dragon Dragoon* (bautizado como *Drakengard* en Occidente). La fecha de lanzamiento es la próxima primavera en Japón.



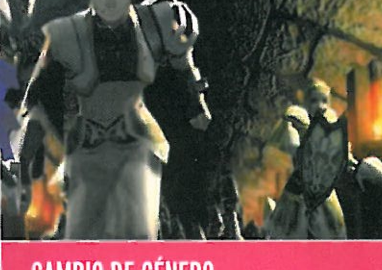
DISCÍPULOS DE NEO

El «Tiempo Bala» que tan de moda puso *The Matrix* será el protagonista de un nuevo juego de acción de **Taito** llamado *Tsukiyoni Saraba*, que aparecerá el próximo 24 de febrero en Japón.



OTRO QUE LLEGA A AMÉRICA

Atlus ha confirmado que su título mezcla de RPG y simulación llamado *Stella Deus* aparecerá en Estados Unidos el próximo verano con el subtítulo de *The Gate Of Eternity*.



CAMBIO DE GÉNERO

El próximo 24 de marzo estará en las tiendas japonesas *Shining Force Neo*, el nuevo capítulo de la serie de **Sega**, que deja los combates por turnos para pasar a la acción.



GRAN TURISMO 4

Tras una espera mucho más larga de lo que hubiéramos deseado, el simulador de conducción más completo y realista está casi entre nosotros.



DEATH BY DEGREES

Antes de convertirse en una de las luchadoras más carismáticas de la saga Tekken, Nina Williams vivió una gran aventura a bordo de un transatlántico.........038



DEVIL MAY CRY 3

Las relaciones filiales nunca son fáciles, si no que se lo digan a Dante. En esta tercera entrega volverá a sus orígenes para enfrentarse a su hermano.......040

GRAN TURISMO 4



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: POLYPHONY DIGITAL
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM 9
VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

«Desde el lanzamiento original de Gran Turismo, este simulador de conducción real ha evolucionado hasta los niveles y la simulación de la competición auténtica. Hace siete años, cambiamos la historia de los juegos de conducción. Este año esperamos que Gran Turismo 4 cause otra revolución».

KAZUNORI YAMAUCHI, CREADOR DE GRAN TURISMO

Este texto es el que ilustra la carátula de la edición japonesa de la cuarta entrega del simulador de conducción de **Polyphony Digital**. Si hiciera referencia a cualquier otro juego podríamos calificarlo de exagerado, triunfalista e incluso pedante. Pero tras pasar unas cuantas horas con la versión japonesa, todos estos calificativos se nos quedan pequeños. Nos encontramos ante el juego definitivo de **PlayStation 2**. Y no es que no nos divirtiéramos con la velocidad extrema y los espectaculares choques de *Burnout 3*, con el asombroso motor físico de *FlatOut* o con las posibilidades *Tuning* de la subsaga *Need For Speed Underground*. **PS2** ha contado, sin duda, con los mejores exponentes de este género, pero todos ellos palidecían ante la comparación con *Gran Turismo 3 A-spec*. Se nos antojaba casi imposible superarlo, pero casi tres años de trabajo por parte de los desarrolladores han dado como resultado una obra de ingeniería en la que decenas de equipos de desarrollo han dado sus mejores frutos para ofre-

EDICIÓN DE LUJO

La caja japonesa incluye una Guía de Referencia, de más de 200 páginas, escrita por los propios programadores describiendo todos los aspectos del juego.





LA INTRO

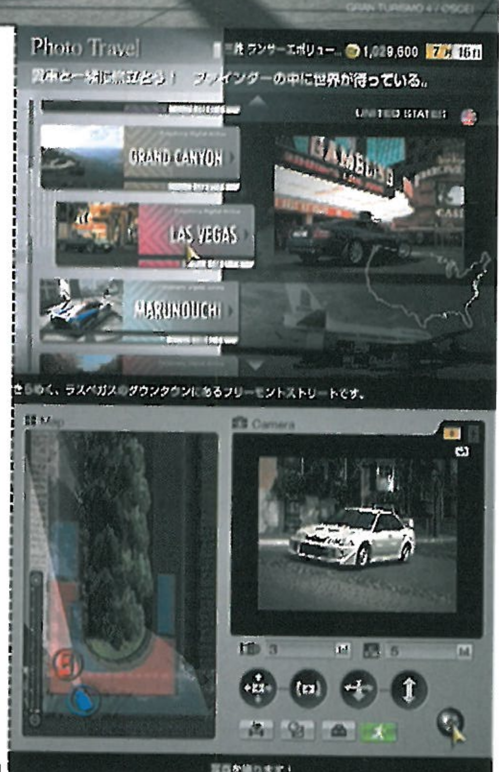
La secuencia de introducción es una de las piezas audiovisuales más impresionantes, amenizada por el tema lírico *Moon Over The Castle*.



Estas instantáneas pertenecen al «Photo Travel»

cernos la experiencia más cercana a pilotar un vehículo (o mejor dicho, más de 700 pertenecientes a 80 marcas de todo el mundo). Basta sólo con un hecho para daros una idea del grado de realismo que transmite este juego: un único departamento ha sido dedicado en exclusiva a la programación de la vibración del *DualShock 2*. Nada más introducir el DVD de doble capa (imprescindible a la hora de albergar tal cantidad de información) nos encontramos con una espectacular secuencia de introducción. Tras ella aparece el menú del juego, donde se ofrecen las dos opciones principales: la modalidad *Arcade* para aquellos que no quieran esperar ni un segundo a la hora de ponerse al volante; y el modo Gran Turismo, verdadero eje del juego y dentro del cual pasaremos la mayor parte del tiempo. De hecho, los desarrolladores se han propuesto dotar al juego de una vida similar al tiempo que les ha llevado a ellos desarrollarlo, y aunque aún es pronto para dictaminar si lo han conseguido (sobre todo teniendo en cuenta la multitud de retrasos que ha sufrido su lanzamiento), sí que podemos decir que *GT4* se convertirá en el título más longevo de vuestra colección. No faltan otras opciones, como la posibilidad de gestionar todas las repeticiones que hayamos guardado o la de modificar un gran número de opciones (muchas de ellas hacen referencia al uso del «set» de volante y pedales comercializados por **Logitech** para la ocasión). Al acceder al modo principal nos encontraremos ante un gran mapa poblado de iconos, que pronto se nos hará muy familiar, pues desde él accederemos a todas las opciones de juego. Nuestra andadura dentro del universo de ***GT4*** dará comienzo con un millón de créditos en nuestro haber, cantidad que nos parecerá exigua cuando comprobemos que los modelos más potentes sobrepasan los

«EL 9 DE MARZO GRAN TURISMO 4 PRESIDIRÁ LOS EXPOSITORES DE LAS TIENDAS DE TODA ESPAÑA»



AUTOESCUELA

Uno de los modos de los que apenas conocíamos detalles en esta cuarta entrega vuelve a hacer acto de presencia. Las pruebas en las que tendremos que demostrar nuestra habilidad al volante se dividen en las cinco licencias diferentes (B, A, B Internacional, A Internacional y S). Lo mejor es que podremos completar los retos en el orden que deseemos, por si alguno se nos atraganta. Si conseguimos Oro en todas ellas, tendremos una jugosa recompensa.



La implicación de algunos fabricantes con el desarrollo del juego ha llevado a Nissan a crear una versión especial de su 350Z con el nombre «GT4 Limited Edition», que puede ser adquirida en los concesionarios

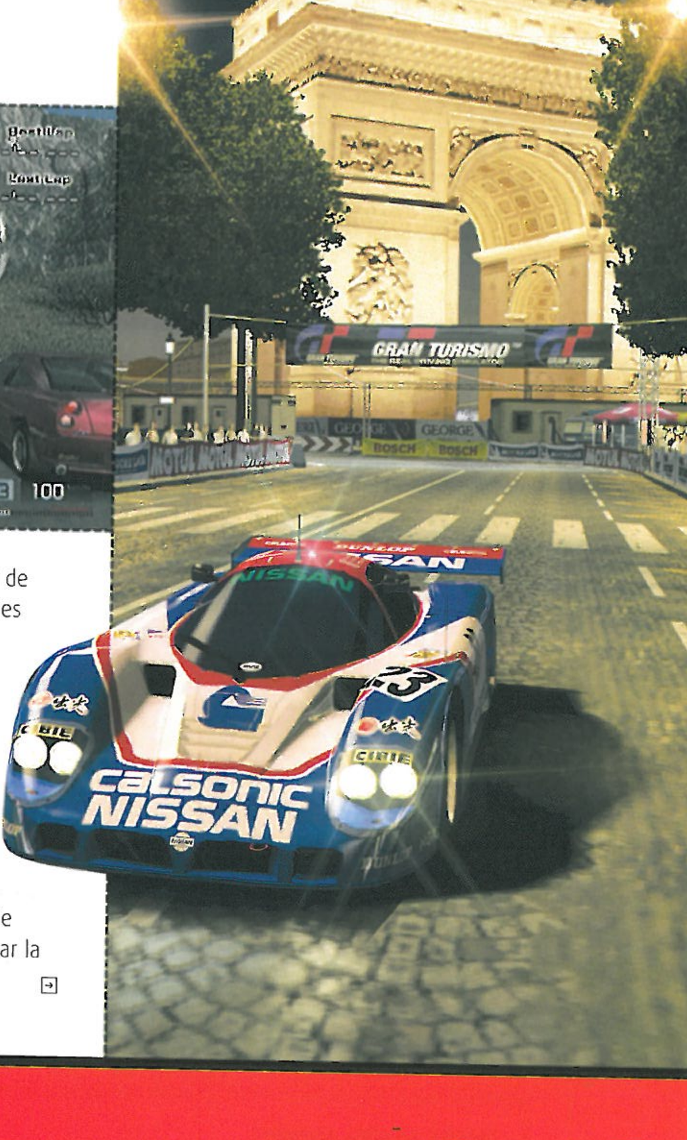
ON
Tantas cosas por decir y tan poco espacio... Destaca la física de los vehículos, es perfecta, y la profundidad visual de los escenarios

OFF
Finalmente no se ha incluido juego On-line. En algunos circuitos, cuando se juntan todos los coches en pantalla, el motor gráfico se resiente

cincuenta millones. Así pues, nos veremos obligados a recurrir al mercado de segunda mano, donde los coches se encuentran agrupados por épocas. Los 5.000 polígonos que recrean cada modelo no han sido obstáculo para que los grafistas hayan incluido una cantidad de vehículos tremendamente superior a cualquier otro título, y que deja en ridículo incluso a su más próximo rival en este sentido. Son más de setecientos, y podremos encontrar desde auténticas reliquias (y no me refiero sólo a clásicos de los sesenta y setenta, sino a los primeros ingenios mecánicos propulsados por tracción no-animal, como el *Ford T*) hasta los prototipos que actualmente se presentan en los más importantes salones del sector. Además, cada uno de ellos goza de una completa representación de todas sus características técnicas, incluida la gama de colores originales con la que fue comercializado el modelo en cuestión. De hecho, es curioso comprobar cómo las únicas palabras en castellano que aparecen en la versión japonesa corresponden a la denominación de los colores del *SEAT Ibiza Cupra*. Y es que, a diferencia de sus rivales, a ***GT4*** no se le ha escapado incorporar las más representativas marcas europeas. Aún no conocemos los detalles de la versión PAL y, por lo tanto, no sabemos si finalmente se incluirán más vehículos del Viejo Continente, pero en cualquier caso será difícil echar de menos alguno. Cada país o grupo de

Esta es una pequeña parte del mapa donde se desarrolla la competición del modo principal de Gran Turismo 4





países cuenta con su propio icono en el mapa general, y dentro de él, además de acceder al concesionario, seremos capaces de participar en pruebas específicas para coches de cada nacionalidad. Cada marca cuenta con las suyas propias, cada país con otras tantas, y éstas también se agrupan por nivel de dificultad (principiante y experto) y por contenido. Dentro de este apartado cabe citar el *Mission Hall* donde tendremos que afrontar una serie de carreras con características propias. Por ejemplo, comenzar una competición con una vuelta menos que el resto de nuestros rivales y tener que acabar en primer lugar. Mientras nos encontremos jugando en la modalidad principal de ***GT4*** siempre tendremos varias posibilidades abiertas en las que competir. De todas formas, olvidaos de comprar un coche, potenciarlo hasta el máximo e ir ganando todas las carreras. Ahora se presentan muchas más restricciones para ingresar en los campeonatos. El tipo de tracción, el peso y longitud del vehículo, su procedencia y época serán cuestiones a tener en cuenta, por lo que nuestro garaje deberá estar bien nutrido de modelos diferentes si pretendemos alcanzar la copa de Oro en todas las disciplinas.

«GRAN TURISMO 4 SE CONVIERTE EN EL CONCESIONARIO VIRTUAL MÁS COMPLETO DE LA HISTORIA»

Dentro de la modalidad Arcade, aparte de los vehículos «normales» que encontraremos divididos por marcas, podremos acceder a una serie de coches que, por un motivo u otro, han pasado a la historia. Estarán agrupados por épocas

BANDA SONORA ORIGINAL

En *GT4* nos encontramos ante la recopilación musical más completa de la historia de los videojuegos. Los temas seleccionados van desde clásicos de Bach, Liszt o Mozart hasta éxitos del *rock* pertenecientes a *The Hives*, *Van Halen* o *The Donnas*. *Apollo 440* o *Papa Roach* son otros de los artistas incluidos en esta peculiar lista.









Por primera vez podremos añadir alerones a los coches

Afortunadamente, el propio juego nos irá recompensando con nuevos coches a medida que alcancemos la victoria en los distintos retos que nos propongan.

A pesar de lo difícil que resulta enterarse de algo entre tantos caracteres incomprensibles propios de la lengua nipona, y gracias en parte a la inestimable colaboración de mi compañero, y sin embargo amigo Doc, pude descubrir que antes de cada una de las carreras nos dan dos opciones, aparte de la lógica de disputar la competición bajo el modo tradicional (llamado aquí *A-spec*). Una de ellas consiste en visualizar nuestro coche en el circuito para poder obtener las mejores instantáneas del mismo; la otra, el modo llamado *B-spec*, se traduce en la encarnación de una especie de *manager* o entrenador de pilotos. Gracias a un amplio abanico de órdenes (desde reducir la velocidad a mantener la posición, pasando por la posibilidad de «hacer la puñeta» a un rival) seremos capaces de participar de un modo indirecto en la carrera, siendo los resultados igualmente válidos a la hora de avanzar en tan enorme aventura automovilística.

Entre carrera y carrera podremos darnos un respiro entrando en el *Photo Mode* (con la posibilidad de almacenar las instantáneas que obtengamos en cualquier dispositivo de memoria USB para verlas después en cualquier ordenador), disfrutando de carreras por placer en los circuitos que hayamos desbloqueado o

No faltará el modo para dos jugadores a pantalla partida



escuchando los magníficos temas que componen la banda sonora. En cuanto al apartado técnico, poco hay que decir que ya no se de por supuesto. Los que jugaron en su momento con la versión *Prólogo* comprobarán que las cosas han cambiado bastante. Desde luego no nos impresionará tanto como hizo en su momento la tercera entrega (el salto tecnológico de una generación a otra contribuyó bastante), pero sí que nos encontraremos con el apartado gráfico más exquisitamente trabajado de la historia de la consola. Cabe destacar sobre todo los circuitos urbanos como el de París, Las Vegas o Seúl, junto con las localizaciones fotográficas, que componen unos entornos llenos de detalle y con una profundidad nunca antes vista. El gigantesco circuito de Nurburgring, por ejemplo, nunca antes había podido ser incluido en un videojuego. Surcarlo al volante de un vehículo de competición es sólo una de las maravillosas experiencias que nos propone el juego. El mes que viene contaréis con un completo análisis de todas y cada una de las características que componen esta nueva y esperadísima producción de **Sony C.E.** En cualquier caso, seguro que la inmensa mayoría de vosotros no necesitáis muchos más datos para acudir en marzo a la tienda y haceros con el mejor y definitivo simulador automovilístico. ■ ***Dani3po***



LA VERSIÓN PRÓLOGO

Hace algunos meses llegó hasta nosotros una especie de «gran demo» de lo que sería *GT4*. Los cambios en el producto final son bastante notables. Por ejemplo, se ha eliminado la vista en tercera persona «alejada» y la penalización de diez segundos sin poder subir de la primera marcha al sufrir un choque.



DEATH BY DEGREES

SEDUCCION LETAL

La saga Tekken abarca nuevos géneros con la aventura protagonizada por Nina

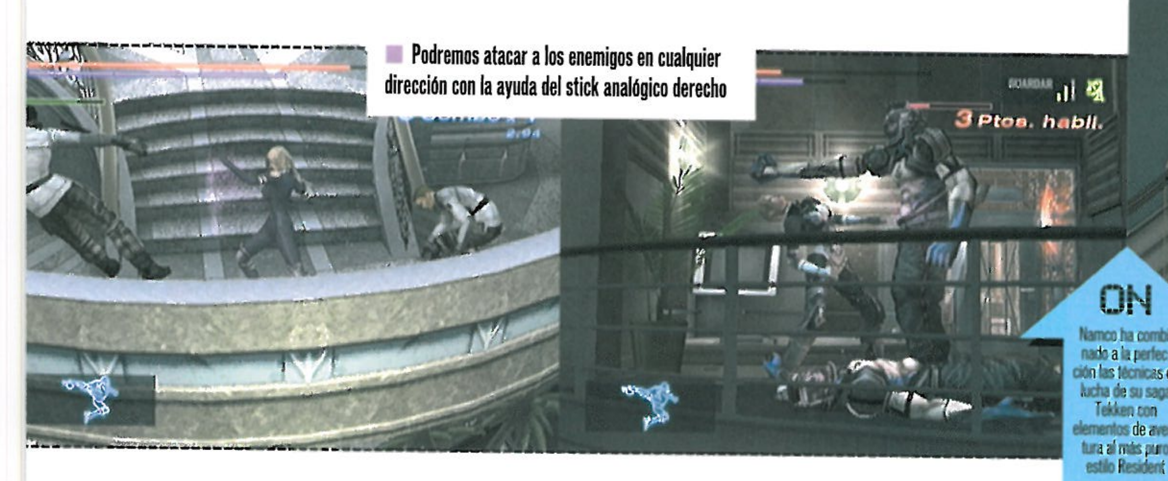
Tras convertir su saga de lucha tridimensional en una de las más importantes de la historia, **Namco** lanza a uno de sus personajes estrella a la aventura, en un título cuyo argumento nos desvela el origen de Nina, Anna, Heihachi y el Torneo del Puño de Hierro. Para hacer más llevadera la espera hasta la aparición de *Tekken 5*, **Namco** ha creado un título que une acción y aventura, con movimientos y técnicas sacadas de la saga *Tekken,* y un argumento y desarrollo que nada tienen que envidiar a juegos de la talla de *Resident Evil* o *Extermination*. Nina Williams protagoniza una aventura en la que deberá combinar su inteligencia en la resolución de *puzzles* con sus habilidades en las artes marciales y el manejo de todo tipo de

COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO PROJECT NINA
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

La rivalidad entre las hermanas Williams comenzó mucho antes que la saga Tekken

LOS ORÍGENES DE LA SAGA TEKKEN

En esta precuela de *Tekken* encontraremos, junto a Nina Williams, a otros personajes de la saga de **Namco** como su hermana Anna (que protagonizará una aventura alternativa al completar el juego), Heihachi Mishima (y su *Tekken Force*) y al mismísimo Dr. Boskonovitch.



Podremos atacar a los enemigos en cualquier dirección con la ayuda del stick analógico derecho

armas. **Namco** ha creado un original control que nos obligará a utilizar los dos *sticks* analógicos (uno para movernos y otro para atacar en cualquier dirección) que al principio resultará complicado, pero que tras unas horas de juego nos permitirá desencadenar todo tipo de *combos* y movimientos especiales. Dichos movimientos están sacados directamente de la saga *Tekken*, y durante el transcurso de la aventura tendremos que ir ganando puntos de experiencia para intercambiarlos por movimientos como el clásico «combo de 10 golpes» y el famoso «cisne» de Nina. Por si fuera poco con las luchas cuerpo a cuerpo y la resolución de *puzzles* al más puro estilo *Resident Evil*, junto al manejo de armas blancas y armas de fuego encontraremos una gran cantidad de elementos de otros géneros que nos pondrán a prueba en determinados momentos de la aventura. Tendremos que resolver rompecabezas para acceder a determinados *items* o armas, utilizar un rifle de francotirador (con el que estaremos obligados a ocultarnos para recargar, como en la saga *Time Crisis*) y hasta manejar un pequeño artefacto volador capaz de introducirse por pequeños conductos de ventilación y activar interruptores. El título de **Namco** llegará a España en marzo, traducido y excelentemente doblado al castellano (la *beta* aquí mostrada ya hacía gala de dicho doblaje), y tras una aventura de más de 20 horas encontraremos una gran cantidad de extras como mini-juegos, desafíos, galería de ilustraciones y una aventura alternativa protagonizada por Anna Williams. ■ ***Doc***

ON

Namco ha combinado a la perfección las técnicas de lucha de su saga Tekken con elementos de aventura al más puro estilo Resident

Costará un poco acostumbrarse al original control que combina los dos sticks analógicos, sobre todo a la hora de ejecutar golpes especiales

OFF

«NINA WILLIAMS PROTAGONIZA UNA AVENTURA DE ACCIÓN QUE RECUERDA MUCHO A LA SAGA RESIDENT EVIL DE CAPCOM»



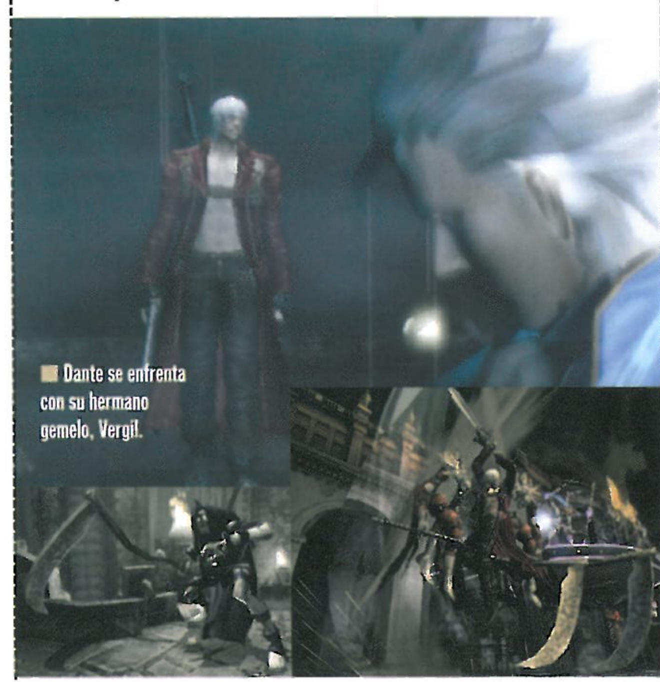
«EN ESTA PRECUELA DESCUBRIMOS QUE DANTE SIEMPRE HA SIDO UN HÉROE DESCARADO Y TEMERARIO»



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA-ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

DEVIL MAY CRY 3
DANTE'S AWAKENING

Capcom nos desvela como se inició la leyenda de su héroe más «duro»



Dante se enfrenta con su hermano gemelo, Vergil.

El ocaso de una consola siempre va acompañado por los más bellos títulos que hayan surcado sus circuitos integrados a lo largo de su existencia. No es que estemos anunciando el final de **PlayStation 2**, aunque sí se encuentra ya dentro de su última y más brillante etapa. ***Devil May Cry 3: Dante's Awakening*** va a formar parte de este elenco de juegos que exploran los límites del *hardware* de la consola de **Sony**. El equipo de desarrollo de **Capcom** no se ha conformado con explotar una de las múltiples franquicias creadas por la compañía, en esta tercera entrega ha querido consolidar las aventuras de Dante. Para lograrlo ha rescatado la épica belleza de los escenarios del *Devil May Cry* original, (parajes y edificaciones de una fortaleza basada en la obra del ilustre arquitecto Antonio Gaudí), y además ha pretendido conjugarla con la acción frenética del segundo capítulo. En un primer contacto, la combinación parece perfecta. Las texturas que recubren los escenarios poligonales se muestran tan sólidas como la jugabilidad. Los escenarios nos descubren niveles gigantescos con ingenios dignos del mejor Julio Verne y maravillosos efectos de luz, en el interior de una miste-



ENEMIGOS FINALES

Supongo que a estas alturas, a nadie le resulte sorprendente que los *final bosses* de ***Devil May Cry 3*** son uno de los aspectos en el que más esmero han puesto sus creadores. Desde la aparición del perro gigante de tres cabezas, Cerberus, hasta la mujer-murciélago, pasando por el «simpático» Arkham, esbirro de Vergil, **Capcom** ha diseñado una de las series de enemigos más originales de toda su historia. Visualmente son capaces de valerse de su aspecto para atemorizar al héroe más aguerrido, aunque a Dante el tamaño o la monstruosidad no son cosas que le asusten. Una vez metidos en faena, os aseguro que apenas tendréis tiempo para fijaros en sus cuerpos, todo se reducirá a esquivar y atacar.

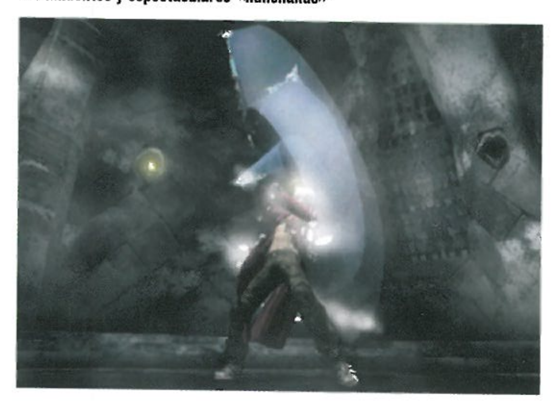




riosa torre que ha emergido junto a la oficina de Dante. La cuadrilla de seres monstruosos que habitan las diferentes salas de tan singular construcción también resultan sorprendentes. Aunque la infantería más numerosa recuerda todavía a las «marionetas» de la primera parte, el salto técnico queda claro en los reflejos y otros pequeños detalles que dan vida a cada uno de estos «bichos». Como ha venido ocurriendo con sus antecesores, los responsables de ***Devil May Cry 3*** han puesto un especial cuidado a la hora de diseñar los *final bosses*. Casi el mismo esmero que en recrear las escenas generadas por el motor de la consola, en las que Dante da muestras de lo «fantasma» que puede llegar a ser. Sin duda, se trata de exigencias del guión para aclimatarse mejor al estilo de vida americano, pero que (a nuestro entender) hacen un flaco favor al detective más «rockero» de **PlayStation 2**. Volviendo con los jefes finales, el primer ejemplo que nos depara el juego es un aperitivo de las delicias que **Capcom** ha preparado para los «jugones» más veteranos, porque este es sin lugar a dudas el *Devil May Cry* más exigente de la trilogía; se llama Cerberus y es el perro guardián de la entrada de la torre. Este

«DMC 3 COMBINA LA BELLEZA DEL ORIGINAL CON LA ACCIÓN DE LA SEGUNDA PARTE»

Entre las novedades que incorpora Devil May Cry 3 respecto a pasadas ediciones, hemos encontrado unos contundentes y espectaculares «nunchakus»





ON

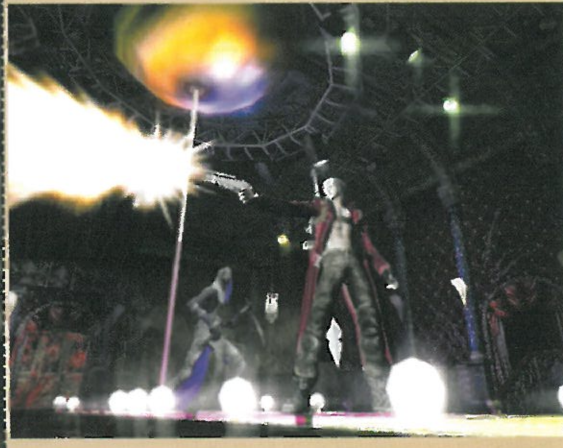
La maravilla técnica del apartado gráfico del juego nos depara algunos de los escenarios más brillantes en toda la historia de PlayStation 2

OFF

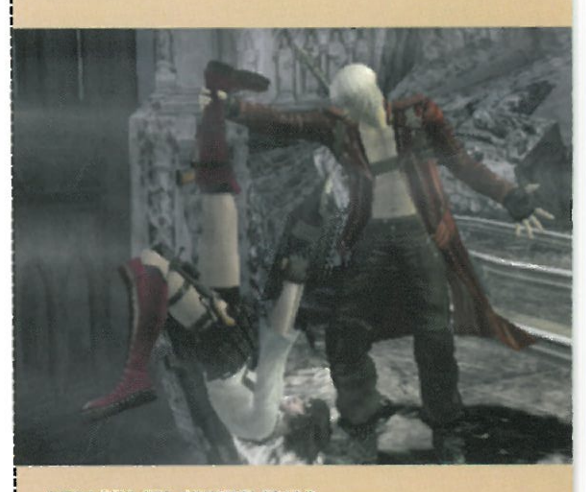
La banda sonora de Devil May Cry 3 no desentona con el estilo que se le ha dado al juego, pero podían haberse esmerado para que fuera más variada

primer combate estelar deja claro que Dante no lo va a tener fácil para alcanzar el último piso donde le espera su hermano gemelo Vergil. Además, la caterva de bestias infernales (un variado repertorio de originales enemigos) cuenta con enrevesados y destructivos patrones de ataque. Así que no será una buena idea dejarse llevar por lo espectacular de su aspecto, porque cada uno de estos combates va a necesitar el 100% de nuestra atención. ***Devil May Cry 3*** también dispone de pequeños detalles de aventura, aunque son bastante ligeros con un predominio claro de la acción. Dentro de la jugabilidad, si el segundo capítulo ya os pareció frenético, las posibilidades de esta tercera entrega son como para volverse loco. Dante dispone de cuatro estilos de lucha iniciales, más dos que permanecen ocultos, que puede seleccionar antes de comenzar cada nivel. Cada uno hace énfasis en el tipo de arma utilizada, pistolas, espada, tácticas evasivas o, por ejemplo, crear sombras de sí mismo para distraer a los enemigos. **Capcom** ha mantenido el sistema de recolectar órbitas de diferentes colores para recuperar energía, comprar nuevas armas, movimientos y objetos. La música, aunque puede resultar algo chocante, se adapta al estilo del juego. El compositor Tetsuya Shibata mantiene en casi todo momento una banda sonora «heavy metalera», cambiando en ocasiones la gutural voz del cantante por coros al estilo de *Evanescence*. Es uno de los apartados que podían haber sido pulidos antes de su salida al mercado, prevista en Europa para el próximo 25 de marzo. ■ ***R. Dreamer***





«LOS ESCENARIOS MUESTRAN ESPECTACULARES PERSPECTIVAS DE LA DESCOMUNAL TORRE QUE SIRVE DE MARCO PARA LA AVENTURA»



PERSONAJES SECUNDARIOS

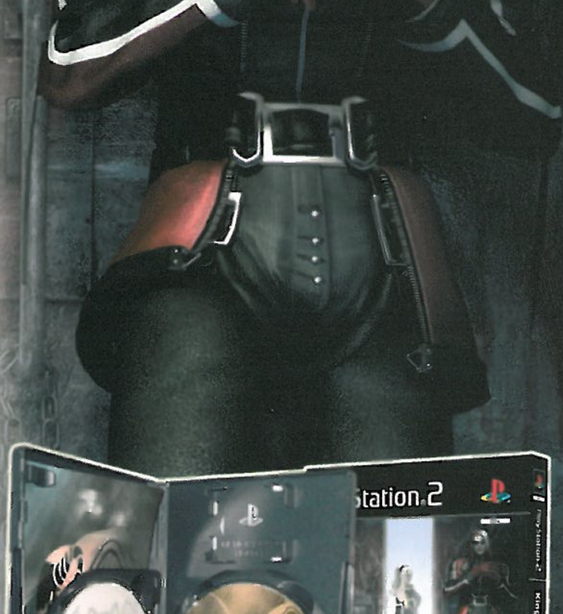
Junto al irreverente detective de lo paranormal, **Capcom** pone en escena personajes secundarios con gran peso en la historia. Es el caso de la chica cuyo camino se cruza con el de Dante y que está dispuesta a terminar con todos los demonios que asolan la tierra, incluido el descarado protagonista. De hecho, no duda en meterle una bala entre ceja y ceja cuando se pone a tiro. Los otros dos personajes están aliados con el mal, Vergil, hermano gemelo de Dante y su amigo Arkham.



Además de la variedad de estilos de combate y armas disponibles, Dante también es capaz de ejecutar nuevos movimientos, como patinar utilizando un monstruo

KOF MAXIMUM IMPACT

¡EL PRIMER KOF EN 3D!





EDICIÓN ESPECIAL, INCLUYE:

- DVD EXTRA: "MAKING OF" Y MÁS.
- LIBRO EXCLUSIVO.



















PlayStation 2



TIME SPLITTERS

FUTURO PERFECTO

El shoot'em-up más completo y divertido de la temporada



COMPAÑÍA: FREE RADICAL
DESARROLLADOR: FREE RADICAL
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-16
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

Si el año pasado terminó con grandísimas apuestas en el terreno de los *shoot'em-up* como *KillZone*, el género comienza 2005 con muchísima fuerza, sobre todo gracias a la aportación de **Free Radical**. La tercera entrega de una saga que nació casi junto a **PS2** ofrece todo lo bueno de *TimeSplitters 2* (el primer *TS* no resultó demasiado afortunado), añadiéndole calidad a cada uno de sus apartados técnicos y una cantidad de modos de juego que ningún otro *shooter* puede llegar a igualar. **Free Radical** nos llevará una vez más a través del espacio y el tiempo en la piel de Cortez; los escenarios situados en un castillo escocés en 1924 o en una mansión encantada (con zombis incluidos) en 1990, entre otros, están

«PODRÁS CREAR TUS PROPIOS MAPAS Y COMPARTIRLOS A TRAVÉS DE INTERNET»

ON
La ingente cantidad de modos de juego incluidos en esta nueva entrega de TimeSplitters nos hacen presagiarle un futuro... ¡Perfecto!

OFF
El aspecto caricaturesco de los personajes resta realismo al conjunto visual. El comportamiento de la CPU en ciertas ocasiones resulta algo extraño

En todos los escenarios del juego contaremos con la inestimable ayuda de NPC's como el de la pantalla de la izquierda



Para deshacernos de ciertos enemigos tendremos que hacer algo más que disparar. Aquí, el helicóptero sólo caerá abatido si utilizamos el cañón de misiles



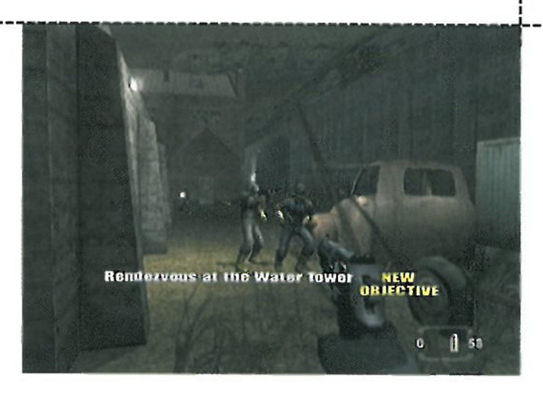
perfectamente ambientados, hacen gala de multitud de efectos gráficos y, lo más importante, su extensión y variedad superan con creces a la mostrada en la anterior entrega (y a las de algunos *shooters* actuales). El aspecto caricaturesco de los personajes es lo único que le resta realismo al cuidado apartado gráfico. Mientras que la base de su jugabilidad consistirá en «aclimatarnos» a la zona a la que hemos ido a parar, haciéndonos al terreno y al armamento, **Free Radical** ha añadido suculentas novedades, como la posibilidad de utilizar diferentes tipos de vehículos, nuevas armas «de posición» repartidas por los escenarios y hasta la de mezclarnos con nuestro propio «yo» en indispensables paradojas temporales que nos permitirán recibir ayuda de nosotros mismos (y más tarde ayudar al «Cortez del pasado»). Sin duda alguna, lo más impresionante de ***TimeSplitters: Futuro Perfecto*** es su amplio abanico de posibilidades: junto al clásico modo Historia encontraremos una modalidad al más puro estilo *Quake III* (*Arcade*); uno en el que tendremos que ir superando diferentes pruebas (*Challenge*); un *multiplayer* para jugar a través de Internet, en *split-screen* y hasta conectando varias consolas por *firewire*; y lo más impactante de todo: un potentísimo editor de mapas, que nos permitirá crear diferentes objetivos (con sus condiciones y requerimientos) y hasta compartir nuestros escenarios con otros jugadores a través de la red. Si bien el *hardware* de **PS2** no puede competir con juegos como *Halo 2*, ***Futuro Perfecto*** le dará un buen repaso en posibilidades al título de **Bungie**. ■ ***Doc***

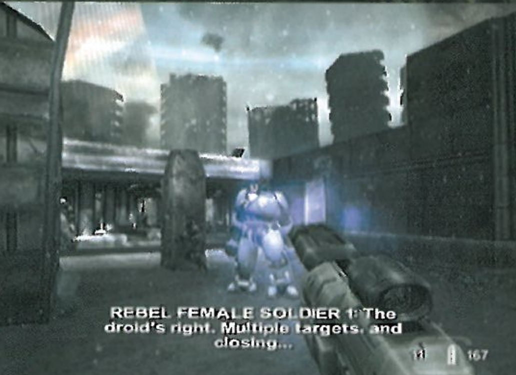
MÁS MODOS DE JUEGO QUE EN CUALQUIER OTRO SHOOT'EM-UP 3D

Free Radical ha incluido posibilidades de juego casi infinitas: junto al clásico modo Historia encontraremos el *Arcade* (al estilo *Unreal Tournament*), *Multiplayer* (On-line, *split-screen* y *firewire*); el modo Desafío nos obligará a cumplir ciertas misiones para completar cada nivel y, por último, podremos diseñar nuestros mapas y compartirlos a traves de Internet.











La tremenda variedad de escenarios es uno de los puntos fuertes de TimeSplitters: Futuro Perfecto

«VIAJA POR EL TIEMPO Y EL ESPACIO DE MANO DE LOS CREADORES DE GOLDENEYE»

REBAJAS ZONA JUEGOS®

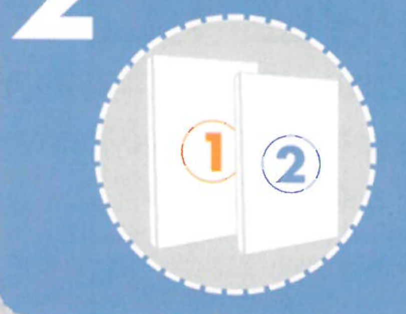
Compra HASTA 3 VIDEOJUEGOS EN LA MISMA VISITA y CONSIGUE MÁS DESCUENTOS

SI COMPRAS 1 VIDEOJUEGO



10% DTO. EN EL **PRIMER** VIDEOJUEGO

SI COMPRAS 2 VIDEOJUEGOS



10% DTO. EN EL **PRIMER** VIDEOJUEGO



SI COMPRAS 3 VIDEOJUEGOS

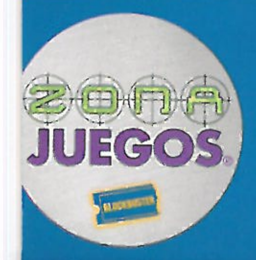


10% DTO. EN EL **PRIMER** VIDEOJUEGO

+15% DTO. EN EL **SEGUNDO** VIDEOJUEGO

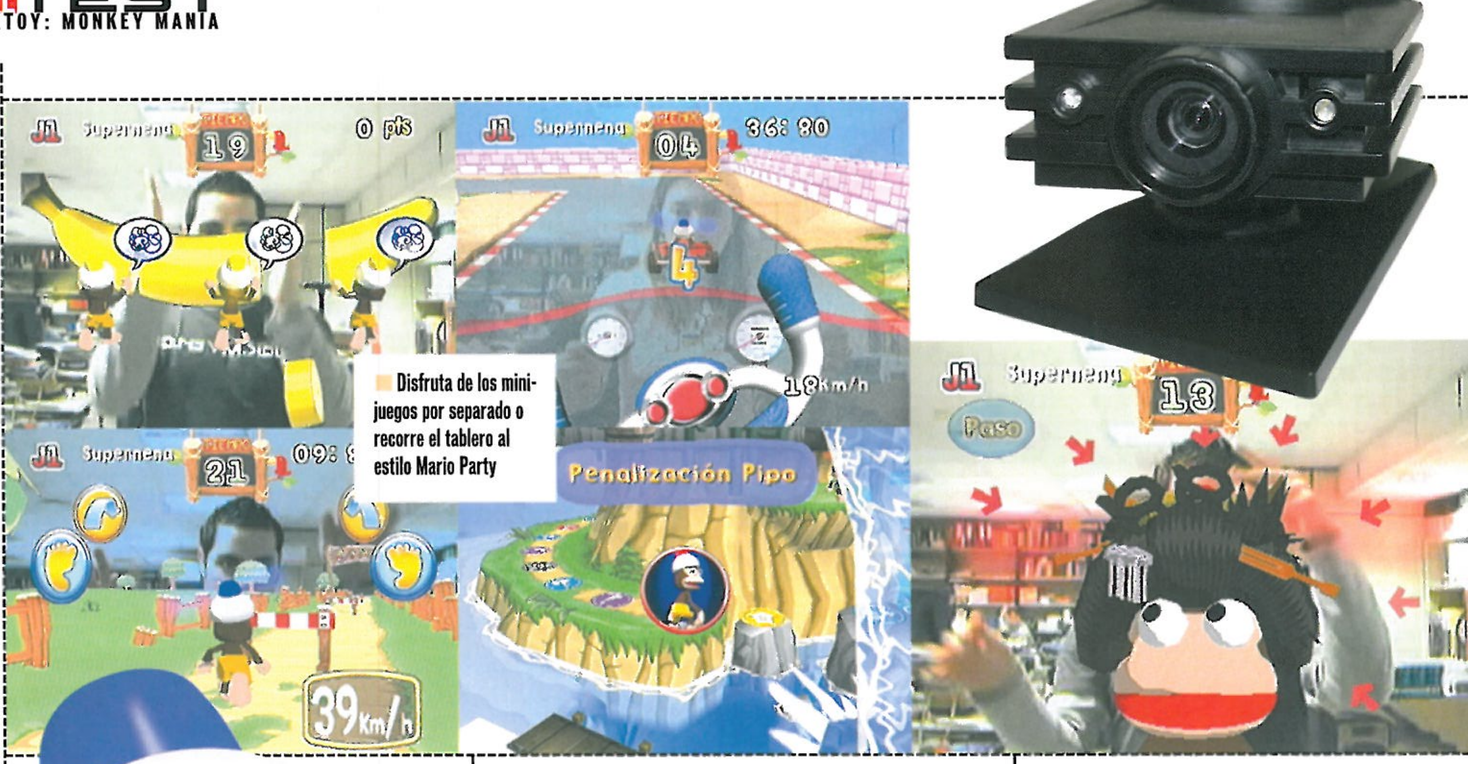
+20% DTO. EN EL **TERCER** VIDEOJUEGO

Promoción válida en península del 15/1/05 al 28/2/05 y para todas las plataformas disponibles en tienda. Para acceder a los descuentos del 15% y 20%, la compra de los 2 ó 3 juegos respectivamente, deberá realizarse en la misma transacción. Promoción no acumulable a otras promociones. Consultar condiciones en tienda.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES





Disfruta de los minijuegos por separado o recorre el tablero al estilo Mario Party

EYETOY: MONKEY MANIA

Muévete junto al pequeño Pipo de Ape Escape

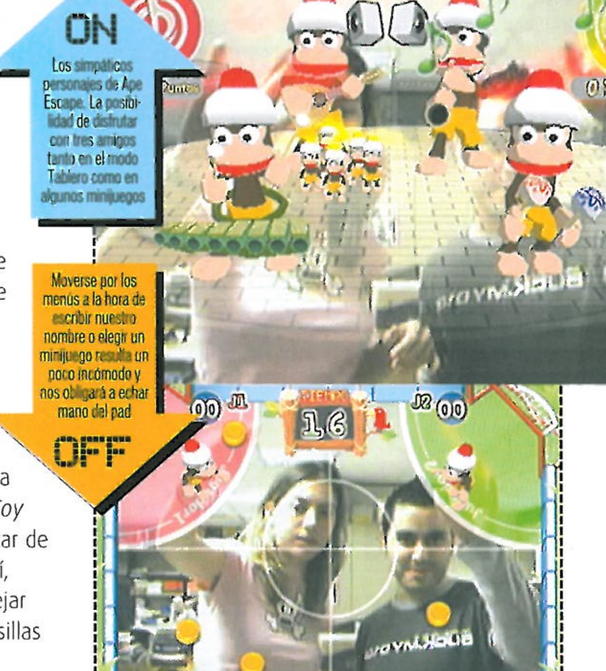
Si recientemente disfrutábamos con la segunda entrega de *EyeToy*, ahora **Sony C.E.** nos ofrece un nuevo título para la pequeña cámara. En esta ocasión, llega de la mano de la división japonesa de la compañía y, más en concreto, del equipo responsable de la saga *Ape Escape*. Precisamente uno de sus simpáticos personajes, Pipo Saru, será el encargado de guiarnos por el universo de ***Monkey Mania***. Aunque es cierto que los minijuegos tienen menos desarrollo que los de *EyeToy Play*, también hay que decir que este título ofrece la impresionante cifra de 50 minijuegos que iremos desbloqueando progresivamente y en los que tendremos que sacudir los brazos de forma frenética o con algo más de suavidad y precisión. Pero la principal innovación que supone este título respecto a todos los anteriores lanzamientos para *EyeToy* es que incluye un modo tablero para disfrutar de los minijuegos en forma de *party game*. Así, tendremos que recorrer una bonita isla y dejar que la ruleta nos lleve por las diferentes casillas de bonificación, de penalización, de duelo... Además, el juego nos permitirá personalizar el aspecto de nuestro simio con sombreros, capas y los otros accesorios que vayamos consiguiendo, y guardar este perfil con nuestro nombre y foto. ■ ***Supernena***



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SCEI
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: EYETOY/ PARTY GAME
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: 23 MARZO 2005

ON
Los simpáticos personajes de Ape Escape. La posibilidad de disfrutar con tres amigos tanto en el modo Tablero como en algunos minijuegos

OFF
Moverse por los menús a la hora de escribir nuestro nombre o elegir un minijuego resulta un poco incómodo y nos obligará a echar mano del pad



Hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse en divertidos minijuegos por turnos o compitiendo simultáneamente compartiendo pantalla

BANKS, CODY BANKS VUELVE

MGM DVD
FRANKIE MUNIZ ANTHONY ANDERSON
SUPERAGENTE CODY BANKS 2:
DESTINO LONDRES
(AGENT CODY BANKS 2: DESTINATION LONDON)
CIA

Con increíbles Contenidos Adicionales:

- Escenas eliminadas
- Escenas extendidas
- Tomas falsas
- Detrás de las cámaras
- Galería de fotos
- Y muchos más...

Sorprendente cameo de SANTIAGO SEGURA







SUIKODEN IV

Una de las sagas de juegos de rol con más solera llegará por fin al territorio europeo para la consola actual de Sony

COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG POR TURNOS
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2005

La historia de esta serie ha sido desde sus comienzos bastante atípica, pareciendo ir al contrario de lo que imponía el mercado. El primer capítulo apareció en Japón en el año 1995, convirtiéndose en uno de los primeros RPG de **PSone**, y también en uno de los más exitosos. Por aquella época gran cantidad de juegos importantes se quedaban en el país nipón, pero sin embargo *Suikoden* llegó a España un año después. Lo mismo ocurrió con el segundo capítulo, que vio la luz en nuestro país en 1999 incluso traducido al castellano (aunque la traducción es una de las más penosas que se recuerdan por estos lares). Varios años después, cuando **PlayStation 2** se encontraba plenamente asentada entre nosotros y la inmensa mayoría de grandes títulos podían ser disfrutados por todos los españoles sin recurrir a la importación (sobre todo si se trataba de una compañía importante con un distribuidor fijo), **Konami** decidió tras muchas especulaciones y falsas alarmas dejarnos sin la tercera entrega, algo que sin duda sentó bastante mal a todos aquellos que habían probado las bondades de la saga. Para intentar remediarlo, ***Suikoden IV*** llegará con sólo un mes de diferencia con respecto a los americanos (en Japón fue lanzado en agosto del año pasado). La premisa de la que parte el argumento es ya conocida por todos los *fans* de la serie: como reza un antiguo cuento de la longeva china, un total de 108 individuos que poco tienen que ver, provenientes de los



«LAS "108 ESTRELLAS DEL DESTINO" VUELVEN PARA EXPLORAR UN NUEVO MUNDO»

El protagonista principal de la aventura (que se llamará como tú decidas) es este joven de aspecto no demasiado masculino. Al comenzar el juego asistiremos a su graduación como caballero de su reino, junto a algunos de sus compañeros

LA TERCERA ENTREGA

Suikoden III constituyó una gran revolución en la saga al aprovechar los 128 *bits* de **PlayStation 2** para recrear por primera vez todos los elementos del juego en tres dimensiones. También debutaron en él nuevos sistemas de juego, como las batallas con seis personajes en parejas. Apareció en Japón en 2002 y unos meses después en Estados Unidos.



lugares y los estratos sociales más dispares, se reúnen a lo largo de una gran aventura para llevar a cabo la misión más importante de sus vidas. En esta ocasión la historia comienza el día antes de que el héroe anónimo y sus compañeros se licencien como caballeros de *Gaien* dentro de la academia naval de *Razril*. Su primera misión real tendrá consecuencias imprevistas, y a partir de ese momento los acontecimientos se suceden a gran velocidad, involucrando en un último término el futuro de todo el reino. Cientos de secuencias generadas con el propio motor del juego en las que podremos escuchar las voces de los protagonistas por primera vez en la saga nos relatarán todos estos hechos, mientras avanzamos por un RPG por turnos complejo y profundo.

Los barcos tendrán un protagonismo absoluto, pues para movernos de una localización a otra deberemos navegar por un inmenso océano, expuestos a todo tipo de peligros. Encontraremos varios tipos de batallas diferentes. Los duelos uno a uno, que se desarrollan mediante un sistema similar al de «piedra, papel y tijera»; los combates clásicos entre cuatro personajes de nuestro equipo y los enemigos; y, por último, auténticas batallas campales entre decenas de unidades. Una gran variedad de minijuegos y la posibilidad de reclutar a los 108 personajes completan la función. **Dani3po**

ON
Por fin podremos disfrutar de esta particular saga tras su paso a las tres dimensiones y, además, según todo indica, traducida al castellano

Suikoden siempre ha sido un juego bastante denso y complejo, aunque este capítulo se ha tratado de hacer bastante más accesible para todos
OFF



Las «runas» equipadas a los personajes nos permitirán realizar todo tipo de conjuros

BATALLAS NAVALES

La mayor novedad de esta cuarta entrega la constituye esta nueva forma de enfrentamiento. Tras elegir la tripulación más adecuada, las batallas se desarrollan por turnos sobre un tablero dividido en retículas.



VOTA LOS MEJO



Ha sido un año lleno de sorpresas en el que han nacido auténticas obras maestras para PlayStation 2. Pero ahora te toca a tí decidir cuáles son los mejores juegos de 2004

CATEGORÍAS

01) MEJOR JUEGO DEL AÑO

Después de pasar todo un año disfrutando con juegos de todo tipo y condición ha llegado el momento de premiar al que de verdad te ha dejado marcado en 2004, a ése que ha hecho saltar chispas en los circuitos integrados de tu PlayStation 2.

02) MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

Algunos programadores han buscado la originalidad, otros han trabajado por conseguir mayor realismo... Pero todos han aportado algo nuevo al género. Simulación o *Arcade*, escoge el juego de conducción que consideres que merece ser el ganador.

03) MEJOR JUEGO DE AVENTURA/RPG

Un buen argumento, un magnífico desarrollo, unos escenarios de ensueño... Pueden ser los ingredientes del mejor RPG o aventura que hayas vivido en estos últimos meses. Si es así, vota por ese juego que ha hecho sumergirte en un mundo de fantasía.

04) MEJOR JUEGO DE ACCIÓN/PLATAFORMAS

La evolución de uno de los géneros más clásicos de los videojuegos ha originado magníficos títulos que han hecho aparición a lo largo de este año. Elige el que más te ha sorprendido o el que ha conseguido poner a prueba tus habilidades, y háznoslo saber.

05) MEJOR JUEGO DEPORTIVO

Desde los deportes clásicos a los más extremos, una amplia gama de disciplinas han aparecido este año en los 128 bits de Sony. Fútbol, baloncesto, tenis, *hockey, wrestling, snowboard*... Un sinfín de modalidades.

06) MEJOR JUEGO SHOOT'EM-UP

Ya sea en primera persona o en tercera, a cañonazo limpio o con pistola en mano. Elige el juego de disparos que más te ha gustado por su precisión, control o simplemente por su entretenido desarrollo que ha hecho que pases horas y horas ante la televisión.

07) MEJOR JUEGO ON-LINE

Ya que ha dado comienzo una nueva era, un nuevo concepto de juego universal, este año continuamos con la categoría basada en el juego On-line. De entre todos los títulos con conexión a Internet, escoge el que más te ha sorprendido.

08) JUEGO MÁS ORIGINAL O INNOVADOR

La aparición de nuevos accesorios para PlayStation 2 como la cámara EyeToy y los micrófonos USB, ha dado lugar a una serie de juegos dentro de un género que está arrasando en todos los hogares españoles. ¿Quién se llevará el gato al agua?

09) MEJOR JUEGO DE LUCHA (BEAT'EM-UP)

Después de una temporada bastante tranquila, los juegos de lucha vuelven al lugar que les corresponde dentro del catálogo de PlayStation 2. Ahora te toca a tí decidir qué título será el campeón definitivo entre las novedades del pasado año.

PREMIO DE LA REDACCION

Muchos son los candidatos pero sólo uno será el elegido por la redacción de **PlayStation 2 Revista Oficial** para coronarlo como el juego más sobresaliente en todos sus apartados. Sin duda, será aquel título que sea capaz de cautivar todos los sentidos.

RES DE 2004

PlayStation 2
VOTA TUS
JUEGOS



¿QUIERES CONSEGUIR LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO?

Un año más **PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL** quiere agradecer tu colaboración sorteando 5 espectaculares packs de juegos entre los lectores que manden sus votos. Y como no podía ser menos, los 5 ganadores conseguirán todos los títulos que triunfen en las diferentes categorías, para que puedan presumir de contar con **LOS MEJORES DE 2004** para **PlayStation 2**. Para participar en la votación y entrar en el sorteo, sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del 1 de marzo a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en una esquina del sobre «Los Mejores de 2004» Recuerda que para resultar ganador no es necesario que las votaciones personales coincidan con los resultados definitivos. La simple participación es el único requisito para entrar en el sorteo de los 5 packs de juegos.

VOTACIÓN LOS MEJORES DE 2004

Escribe aquí el nombre del juego
01 **MEJOR juego del Año**

Escribe aquí el nombre del juego
02 **MEJOR juego de Conducción**

Escribe el nombre del juego
03 **MEJOR juego de Aventura/RPG**

Escribe aquí el nombre del juego
04 **MEJOR juego de Acción/Plataformas**

Escribe aquí el nombre del juego
05 **MEJOR juego Deportivo**

Escribe aquí el nombre del juego
06 **MEJOR juego Shoot'em-up**

Escribe aquí el nombre del juego
07 **MEJOR juego On-line**

Escribe aquí el nombre del juego
08 **Juego MÁS Original o Innovador**

Escribe aquí el nombre del juego
09 **MEJOR juego de Lucha**

- No se admitirán fotocopias y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en esta votación implica la aceptación total de sus bases. El hecho de participar puede implicar entrar en una base de datos con fines comerciales y/o publicitarios. Si no se desea figurar en dicha base de datos, marque con una X el siguiente cuadro: ☐

DATOS PERSONALES

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población ....

Provincia .... Código Postal ....



El indómito Tak ha crecido algo, pero sigue conservando su inocencia...

COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: AVALANCHE
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC/USA
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

«DINKY GAMES»

Desde el menú principal podremos acceder a una especie de «olimpiadas selváticas» protagonizadas por Tak y sus compañeros. Desde carreras de todo tipo a competiciones a lomos de extraños animales, dos jugadores podrán competir. Además, podremos ir desbloqueando más a medida que avancemos.

TAK 2 EL BASTÓN DE LOS SUEÑOS

Vuelve el cavernícola más aventurero desde Joe & Mac

Hace cosa de un año **THQ** nos sorprendió agradablemente con un juego de plataformas que surgía fruto de un acuerdo con la productora de animación infantil **Nickelodeon**, y que poco tenía que ver con el resto de títulos basados en los personajes de la misma. Ni los *Rugrats*, ni Jimmy Neutron ni siquiera el surrealista Bob Esponja han contado con conversiones a la altura de las circunstancias. Sin embargo, el pequeño Tak y el buen hacer de la desarrolladora **Avalanche** consiguieron convencer a mayores y pequeños, con unos resultados de ventas bastante aceptables. De hecho colocaron un millón de unidades en todo el mundo entre todos los sistemas. Quizá sea porque el proyecto nació directamente como un producto lúdico; no se trataba de una adaptación. Ahora se encuentra casi a punto la secuela, que promete potenciar todo lo que ofreció anteriormente, permitiendo a los jugadores seguir la historia del pequeño héroe. Ahora mucho más experimentado, pero haciendo gala del mismo sentido del humor, Tak deberá aprender nuevas magias *Juju* para recuperar el cetro de las pesadillas y vencer al malvado chamán Tlaloc. Las secuencias de animación por ordenador creadas para contarnos la historia son un compendio de situaciones surrealistas y personajes hilarantes, rodeados por un mundo selvático que mezcla diferentes tradiciones y mitología. El desarrollo sigue a medio camino entre las plataformas más clásicas y la aventura, poniendo a prueba nuestro intelecto con algunos de los rompecabezas más ingeniosos vistos hasta la fecha, la mayoría de ellos basados en la interacción de Tak con los animales que habitan la jungla. ■ ***Dani3po***

«TAK REGRESA CON MÁS HUMOR, PLATAFORMAS E INGENIOSOS PUZZLES»

ON
El argumento bien podría pertenecer a un filme de animación por su calidad y golpes de efecto. La mezcla de géneros le va como anillo al dedo

Quizá no resulte tan llamativo como otros títulos de su género. Esperemos que aparezca doblado al castellano, como ocurrió con su predecesor
OFF



COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SONIC TEAM
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

ASTROBOY

Sonic Team adapta el manga más conocido de Tezuka

Conocido como el «dios del manga», Osamu Tezuka fue el autor que sentó las bases del cómic japonés hace casi 60 años. Suyas son obras tan legendarias como *Jungle Tatei*, *Black Jack*, *Adolf* y sobre todo *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*), la primera serie de animación japonesa en emitirse en Estados Unidos, en los lejanos tiempos del blanco y negro. Convertir en videojuego una obra de tal magnitud requería un equipo no menos extraordinario. **Sega** decidió encargar del proyecto a **Sonic Team**, recurriendo para ello al motor gráfico más sofisticado del momento, el *Havoc 2*. La peculiar estética de los mangas del maestro Tezuka impregna cada aspecto de esta deliciosa aventura en la que el pequeño Astroboy irá descubriendo sus múltiples poderes mientras se enfrenta a gigantescos brutos mecánicos, criaturas pioneras que serían la inspiración, años más tarde, del género mecha (*Mazinger Z*, *Gundam*, *Macross*). Como en la obra original, Astroboy es capaz de volar por los aires, ofreciendo al jugador una libertad total de movimientos en enormes escenarios y otros más pequeños donde desempeñará todo tipo de misiones secundarias al margen de los 10 niveles principales de juego. Visualmente deslumbrante, la última genialidad del **Sonic Team** de Yuji Naka es un sueño hecho realidad para los *fans* del personaje y los amantes de los mangas en general. Y la fiebre *Astroboy* no acabará aquí: **Columbia** ultima el lanzamiento en España de su nueva serie de animación, en DVD. ■ ***Nemesis***

«ASTROBOY ES UNA AUTÉNTICA INSTITUCIÓN EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS»

ON
Sonic Team ha sido escrupulosamente fiel a la peculiar estética del manga de Osamu Tezuka, editado por primera vez en Japón en 1951

OFF
Después de ver este Astroboy, cualquier otra adaptación de manga a videojuego nos parecerá una «cutrez»



Nuestro maestro nos irá enseñando diferentes técnicas de lucha

LEGEND OF KAY

La pequeña gran historia de un valiente felino



COMPAÑÍA: JOWOOD
DESARROLLADOR: NEON STUDIOS
DISTRIBUIDOR: NOBILIS
PAÍS DE ORIGEN: ALEMANIA
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: CD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2005

Puede que a muchos de vosotros no os suenen de nada (de hecho para nosotros fue también una sorpresa), pero los programadores de **Neon Studios** comenzaron su andadura, allá por el año 1993 con el lanzamiento de un gran clásico de las plataformas, nada menos que *Mr. Nutz* (juego por el cual nuestro director siente un incondicional cariño). Muchos años después, bajo el sello de JoWood (que está intentando poco a poco introducirse en el competitivo mundo de los videojuegos) han cambiado a la ardilla por un pequeño felino, aunque tanto el género como las pretensiones siguen siendo las mismas. Nos encontramos ante un *arcade* de plataformas con grandes dosis de aventura, muy en la línea de Jak, Ratchet y compañía. Los continuos saltos se combinan con la exploración de todo tipo de bellos escenarios, desde bosques a aldeas, pasando por pantanos. La novedad viene dada por el hecho de que nuestro protagonista siga el camino de los samuráis mediante una estricta disciplina, gracias a la cual podremos ir adquiriendo tanto armas como movimientos de lucha. En su camino, el pequeño héroe se encontrará con treinta tipos de enemigos pertenecientes a toda la fauna, como gorilas y ratas. Desde aquí sólo podemos desearle buena suerte a esta compañía que se adentra en nuestro mundo, sobre todo al arriesgarse al traducir y doblar el juego al castellano. Otras más importantes deberían tomar nota. ■ ***Dani3po***

ON
A veces es de lo más reconfortante encontrarnos con un título que, sin ofrecer nada realmente nuevo, se propone divertir a todos los públicos

OFF
Desgraciadamente, el mercado actual está demasiado saturado de héroes plataformeros como para que uno sin mucho nombre pueda triunfar





NO SÓLO A PIE

Además de su agilidad felina, el protagonista podrá hacer uso de todo tipo de ingenios para recorrer las grandes distancias que separan las diferentes localizaciones del juego. Desde montar a lomos de animales a subirse a embarcaciones en divertidas secuencias.

«EL JUEGO ES UN PLATAFORMAS CLÁSICO, LLENO DE SALTOS Y ACCIÓN INCRUENTA»




HELLBOY
EL 8 DE FEBRERO A LA VENTA EN
DVD VIDEO
EDICIÓN ESPECIAL
2 DISCOS con documentos especiales, efectos visuales y secretos de la película para conocer a fondo al superhéroe del cómic.
VERSIÓN DEL DIRECTOR
Contiene 3 DVDs:
La versión extendida de la película y extras completamente nuevos.
EDICIÓN COLECCIONISTA
La Versión del Director de HELLBOY.
El Diario de Rasputin: Creado especialmente para esta edición limitada del DVD.
Una Escultura Exclusiva de HELLBOY que sólo encontrarás en esta Edición del Coleccionista:
Esta figura de "HELLBOY" del equipo creativo de Sideshow Collectibles está moldeada y pintada a mano con la máxima calidad.
REVOLUTION STUDIOS
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
COLUMBIA PICTURES

Después de la transformación, el héroe se convertirá en una máquina de matar

ALTERED BEAST

Sega actualiza otra de sus recreativas clásicas

Más que por su impacto en los salones recreativos, *Altered Beast* se reservó un lugar en la historia de los videojuegos por convertirse en el primer título del catálogo de Mega-Drive. Al haber sido incluido gratis junto a la consola, millones de usuarios tuvieron la oportunidad de disfrutar con las andanzas de aquel héroe, resucitado de la tumba por el mismísimo Zeus, capaz de transformarse en diferentes bestias. 14 años más tarde, **Sega** y **Wow** han decidido recuperar el título y parte de las señas de identidad del original para construir un nuevo y ambicioso *beat'em-up* en el que la mano de los dioses ha sido sustituido por la ingeniería genética. A lo largo de una trama que recuerda bastante a *Resident Evil*, el protagonista de ***Altered Beast*** deberá enfrentarse a todo tipo de mutaciones genéticas utilizando el combate cuerpo a cuerpo y su habilidad para transformarse en hombre-lobo, oso o tritón. Los fanáticos del *Altered Beast* de 1988 tendrán ocasión de reconocer en esta nueva versión algunas de las transformaciones de la *coin-op*, aunque la mecánica ha evolucionado notablemente. El *scroll* horizontal ha dado paso a escenarios tridimensionales en los que el jugador se mueve con absoluta libertad, al tiempo que unas escalofriantes secuencias de vídeo sustituyen a las entrañables pantallas de transformación del original. La gran cantidad de enemigos presentes en pantalla (en algunos momentos llega a recordar a las batallas de los *Dynasty Warriors*) y la posibilidad de despedazarlos a todos son uno de los grandes alicientes de ***Altered Beast***, aunque no parece que eso vaya a convencer a **Sega** América, que ha decidido no comercializarlo en su territorio. Sí verá la luz en Europa, de manos de **Atari**, y con textos en castellano, como hemos podido comprobar en la primera *beta* PAL que ha llegado a nuestra redacción. ■ ***Nemesis***

«COMO EN LA COIN-OP ORIGINAL, EL HÉROE ES CAPAZ DE MUTAR EN DIFERENTES BESTIAS»



COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: WOW
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT' EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2005

ON
Las secuencias de vídeo en las que se muestra la transformación del héroe en bestia. Algunas son sencillamente espeluznantes

OFF
Tanto en su acabado gráfico como en su mecánica de juego, es bastante soso para ser una creación de Sega



El oso es una de las transformaciones rescatadas de la coin-op original

VIEWTIFUL JOE 2

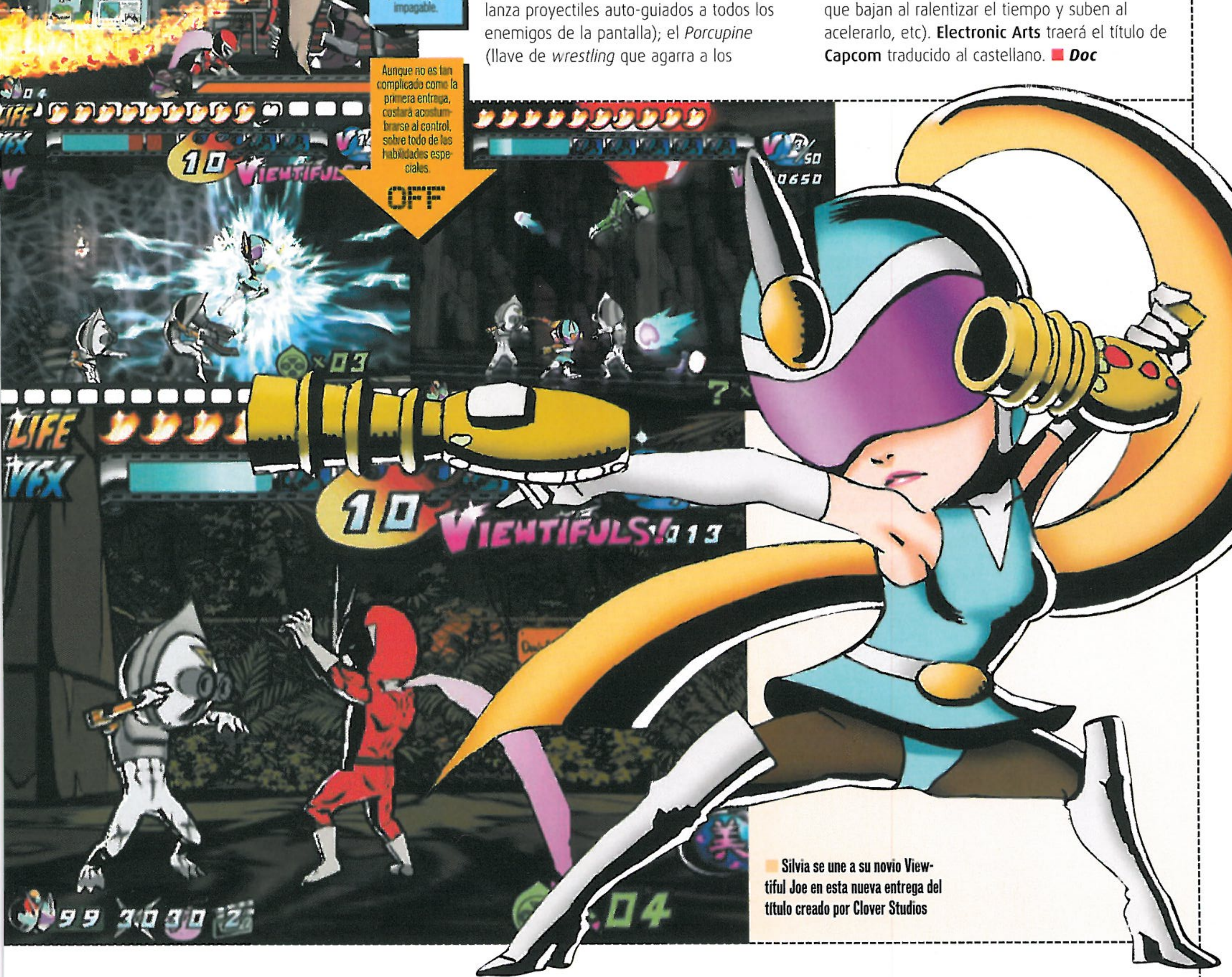
El héroe abanderado de la jugabilidad 2D vuelve a PS2

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CLOVER STUDIOS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

Tras encandilar a toda una legión de seguidores de la jugabilidad más clásica y las plataformas, *Viewtiful Joe* regresa, en esta ocasión junto a su novia Silvia, a **PlayStation 2**. **Clover Studios** repite con esta segunda entrega el motor gráfico tan impresionante del primer *Viewtiful Joe*, con esos detallados escenarios y personajes tridimensionales con *cell shading*, aunque incluye algún que otro efecto gráfico. Los más impresionantes llegarán a la hora de mostrar las nuevas habilidades de Joe y Silvia, como el *Viewtiful Touch* (movimiento que combina los poderes de ambos personajes en un único ataque); el *Desperado* (ataque de Silvia que lanza proyectiles auto-guiados a todos los enemigos de la pantalla); el *Porcupine* (llave de *wrestling* que agarra a los enemigos y los lanza por los aires)... Las habilidades de control de tiempo las ganaremos antes en esta nueva entrega, y poco después de empezar el segundo episodio, Joe ya será capaz de acelerar y ralentizar el tiempo y Silvia podra utilizar su movimiento *Replay*. A través de dicho movimiento, Silvia podrá repetir los golpes efectuados contra un determinado enemigo, haciéndole el doble de daño. Junto a una curva de dificultad más ajustada (no es tan rematadamente difícil como el primer *Viewtiful Joe*), en esta segunda entrega de **Clover Studios** encontraremos muchos más puntos que sólo podremos atravesar haciendo uso de nuestras habilidades especiales (plataformas propulsadas por hélices que bajan al ralentizar el tiempo y suben al acelerarlo, etc). **Electronic Arts** traerá el título de **Capcom** traducido al castellano. ■ ***Doc***

ON
El mayor estandarte actual de las 2D regresa al mercado. La posibilidad de jugar con Silvia y de combinar ambos personajes es impagable.

OFF
Aunque no es tan complicado como la primera entrega, costará acostumbrarse al control, sobre todo de las habilidades especiales.



Aprende las rutinas de los jefes para vencerles

Silvia se une a su novio Viewtiful Joe en esta nueva entrega del título creado por Clover Studios

■ Futuro Perfecto presenta 12 modos y 15 escenarios



TIMESPLITTERS FUTURO PERFECTO



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: FREE RADICAL DESIGN
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-16
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

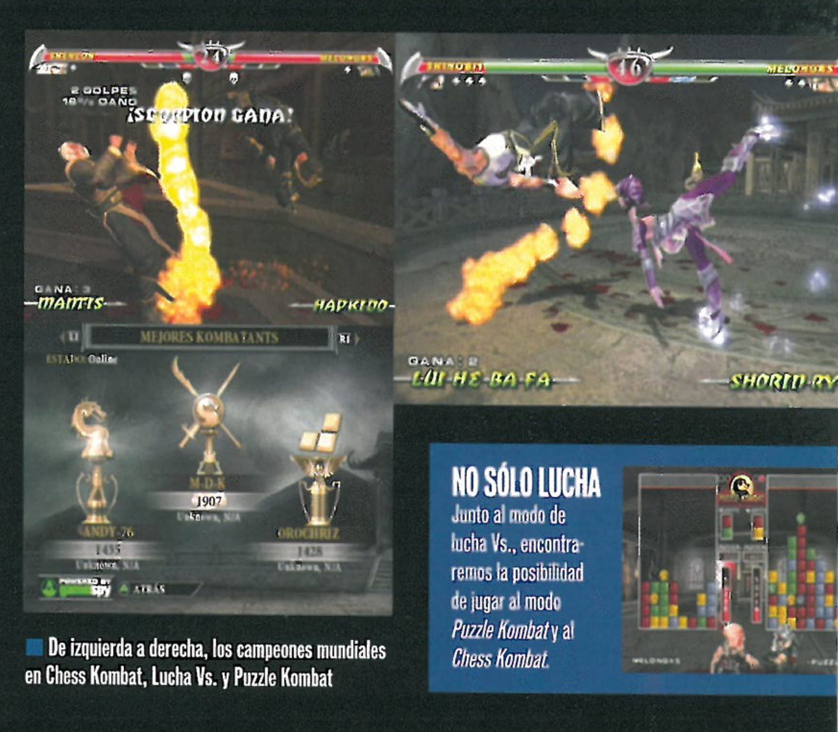
El shooter más completo se podrá jugar On-line

Si bien el impresionante modo multijugador de *TimeSplitters 2* ya apuntaba maneras, **Free Radical Design** se ha superado con la nueva entrega. En ***TimeSplitters Futuro Perfecto*** podremos participar en un total de 12 diferentes modalidades (que imitan a los clásicos *Deathmatch*, CTF y *Team Deathmatch* e incluyen nuevos modos como el Vampiro, Gladiador, etc.) a lo largo de 15 diferentes escenarios más el mapa creado por nosotros mismos (o descargado de otros usuarios) y junto a un máximo de 15 jugadores. Sólo falta esperar a que la versión final del juego incluya la divertida modalidad cooperativa para el modo Historia del juego. ■ ***Doc***



ON
Las posibilidades que ofrece el título de Free Radical parecen no tener fin. Podrás entrenarte contra los bots controlados por la CPU

OFF
Los bots y los personajes controlados por la CPU en general realizan movimientos impredecibles y en algunos casos absurdos

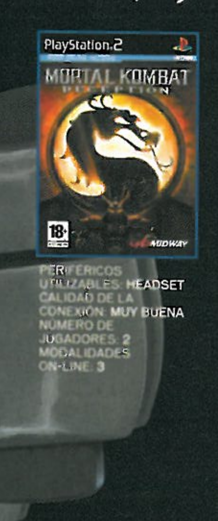


■ De izquierda a derecha, los campeones mundiales en Chess Kombat, Lucha Vs. y Puzzle Kombat

NO SÓLO LUCHA
Junto al modo de lucha Vs., encontraremos la posibilidad de jugar al modo *Puzzle Kombat* y al *Chess Kombat*.

MORTAL

Violencia, ajedrez y puzzles en la red



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2
MODALIDADES ON-LINE: 3

Cuando la mayoría de los desarrolladores de *software* aún se están planteando la posibilidad de añadir opciones On-line a sus títulos, los programadores de **Midway**, ni cortos ni perezosos, le añaden juego a través de Internet a la mejor entrega de *Mortal Kombat*... Y no sólo a su modo de juego principal. Haciendo gala de la intuitiva y rapidísima interfaz de red de **GameSpy** (al igual que en *NBA Ballers*), el título de **Midway** pondrá ante nosotros la posibilidad de combatir contra otro usuario (que detallaremos más adelante), de consultar las primeras posiciones del *ranking*, nuestra posición en dicho *ranking*, de chatear con los usuarios que se encuentren en la sala y de retar, bajo tres modalidades de juego diferentes, a cualquiera de los jugadores presentes en el «lobby». La modalidad más jugada es lógicamente *Kombate Vs.*, donde lucharemos directamente con el jugador seleccionado (o que nos haya retado previamente). El sistema creado por la compañía es tan preciso y

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

KOMBAT DECEPTION

tan rápido que nos olvidaremos rápidamente de que estamos jugando a través de Internet, y no sólo porque el retardo en nuestros movimientos es tan bajo que parece que nuestro oponente esté conectado al segundo puerto de mandos de nuestra **PS2**, sino porque **Midway** ha incluido la posibilidad de utilizar el *Headset* en todo momento del combate (sin pulsar ningún botón), incluso durante las cargas. Junto a la clásica lucha *VS.* encontraremos el divertido modo *Puzzle*, que representa una novedad casi total en el mundo On-line de **PS2** y la variante *Chess Kombat*, una original forma de enfrentarnos a nuestro oponente utilizando distintos luchadores. ■ **Do**

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque la saga MK nunca se ha caracterizado por sus tremendas posibilidades VS., el modo On-line de Deception, unido a las nuevas técnicas incluidas, le da una profundidad jugable nunca experimentada con un título de la saga.

92 (SOBRE 10)

PlayStation 2

TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad





KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO





NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO





MORTAL KOMBAT DECEPTION
COMPAÑÍA: MIDWAY
MODO ON-LINE INCLUIDO





RATCHET & CLANK 3
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO





W.R.C. 4
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.metalgearsolid.com
Solid Snake protagoniza nuestra sección con una web en la que encontraréis descargas de todo tipo, el argumento del juego, los camuflajes descargables, etc.

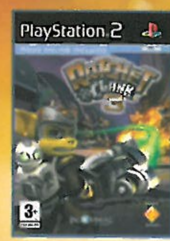




RATCHET & CLANK 3

Mucho más que un plataformas

Como buenos aficionados al juego On-line, los programadores de Insomniac no han podido dejar pasar la oportunidad de dotar de posibilidades multijugador (y *shoot'em-up*) a la tercera entrega de su plataformas. ***Ratchet & Clank 3*** ofrece más variedad y posibilidades multijugador que muchos *shooter* del mercado: podremos seleccionar entre tres diferentes modalidades (Capturar La Bandera, Asedio y Combate Mortal), diez diferentes mapas, tendremos la opción de utilizar el *Headset* en todo momento (sin activar la comunicación con un botón) y competiremos junto a un máximo de siete jugadores. Las rutinas de red son totalmente transparentes (no hay *lag* ni saltos), y la jugabilidad y adicción producida es inigualable. ■ ***Doc***



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 8
NÚMERO DE ESCENARIOS: 10
MODALIDADES ON-LINE: 3

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque a los aficionados de las plataformas les costará entrar por el aro del juego multijugador, los fans de los shoot'em-up se llevarán una grata sorpresa con las tremendas posibilidades On-line del juego de Insomniac.



9.0 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

W.R.C. 4

Compite contra los rivales «fantasma»

Aunque no son muchos los títulos de conducción que incluyen posibilidades On-line, menos son los que son capaces de poner a varios jugadores en la misma pantalla en tiempo real. Con ***W.R.C. 4*** podremos competir contra siete vehículos simultáneamente, aunque por motivos del diseño de los circuitos (en los rallys no se dan mucho los adelantamientos), nuestros oponentes aparecerán como vehículos «fantasma», aunque siguiendo en todo momento el trazado que el jugador, desde su casa, esté realizando en tiempo real. Aunque no se podrá usar *Headset*, sí tendremos la oportunidad de entrar en un *ranking* mundial y de utilizar los vehículos desbloqueados en el modo normal. ■ ***Doc***



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: -
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 8
NÚMERO DE ESCENARIOS: TODOS
MODALIDADES ON-LINE: 1

■ **Aunque nuestros rivales serán intangibles, estarán siendo controlados en tiempo real**



ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque no ofrece mucha variedad en lo que a modalidades se refiere, el simple hecho de competir contra nuestros rivales en tiempo real, con el trazado de cada vehículo en pantalla, le hace ganar muchos puntos al título de Sony C.E.

8.6 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España





COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCE JAPAN
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: TACTICAL ESPIONAGE ACTION
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
HORAS DE JUEGO: 15-20
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 83 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://www.metalgearsolid.com

DAVID HAYTER, LA VOZ DE SNAKE

La saga *MGS* no sería lo mismo sin la cavernosa voz de Hayter. Por cierto, ¿sabíais que además de actor de doblaje, es un guionista de éxito? Suyos son los guiones de las dos entregas cinematográficas de X-Men y acaba de terminar nada menos que el libreto de la adaptación a cine del Watchmen de Alan Moore.

¿Recuerdas la persecución final en jeep del Metal Gear Solid de PSone? Pues no era nada en comparación al paseo en moto que te brindará Eva.

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

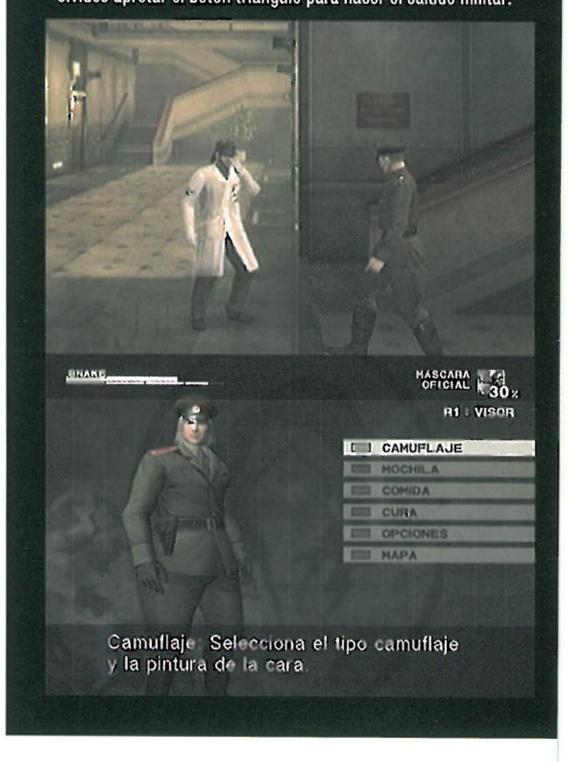
Emoción y acción van de la mano en la nueva obra maestra de Hideo Kojima. Un título sencillamente imprescindible

Adorado como una estrella del Rock por millones de usuarios, mimado por **Konami**, venerado por otros desarrolladores, Hideo Kojima es posiblemente el creador de videojuegos más respetado y aclamado del planeta. Sólo Shigeru Miyamoto, padre de Mario, puede competir en carisma y reputación con este genio, en cuyo curriculum hay títulos tan fundamentales como *Snatcher*, los *Metal Gear* de **MSX** o el mítico *MGS Solid*, catalogado como el mejor juego de la historia de **PSone**. A éste le siguió *MGS2 Sons Of Liberty*, una secuela sensacional y el primer título que demostró el enorme potencial gráfico que atesoraba **PlayStation 2**, optimizando la fórmula *MGS* con multitud de novedades, aunque finalmente no lograra desbancar al primer *MGS*. ¿Los motivos? Las prisas de **Konami** por lanzar el juego cuanto antes y la decisión personal de Kojima de poner al soso Raiden como protagonista del juego en detrimento de Solid Snake. Tres años después, la tercera entrega de *Metal Gear Solid* llega a Europa, pero está lejos de ser una secuela al uso. Kojima ha retrocedido en el tiempo para contar la odisea de un soldado con el nombre en clave de Snake. La carátula del juego y la fecha en que transcurre la acción, 1964, despejan cualquier duda. Tras este enigmático nombre se esconde Big Boss, el hombre cuyos genes serían clonados, décadas más tarde, para crear a los tres sujetos del proyecto *Enfants Terribles*: Solidus, Liquid y Solid Snake. ¿Sorprendidos? Pues eso no es nada en comparación a lo que os espera en esta extraordinaria aventura. Un guión soberbio, que envidiaría la mejor superproducción de Holly-

«LA TRAMA DE MGS3 RETROCEDE EN EL TIEMPO HASTA EL AÑO 1964, EN PLENA GUERRA FRÍA»

UN ESPÍA CON MIL RECURSOS

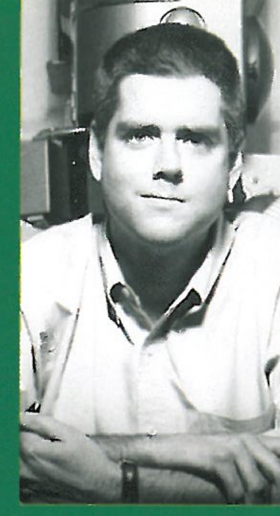
El camuflaje no sólo salvará tu vida en la selva. En un par de ocasiones deberás disfrazar a Snake de científico para poder pasar sin sospechas entre los laboratorios soviéticos. Y para llegar hasta el Metal Gear tendrás que hacer lo más difícil: asesinar al oficial soviético Raikov (un tipo idéntico al Raiden del *MGS2*) y ocupar su lugar. Ponte la máscara con su cara y... ¡no olvides apretar el botón triángulo para hacer el saludo militar!





Acércate al enemigo, pulsa el botón Círculo del pad y activarás el CQC, la nueva técnica de combate cuerpo a cuerpo de Snake. Podrás degollar a tus enemigos e interrogarles

■ Buitres, serpientes, ranas, arañas... Podrás comerte cualquier bicho para recuperar la barra de energía



Considerado el mejor diseñador de títulos de crédito del mundo, a Kyle Cooper le debemos los memorables créditos iniciales de películas como Se7en o Mission Impossible

UNOS TÍTULOS DE CRÉDITO DIGNOS DEL MEJOR BOND

Al igual que ya hiciera con *MGS2*, Kyle Cooper se ha encargado de los títulos de crédito de ***MGS3 Snake Eater***. Una curiosidad, durante la intro, pulsa R3 para cambiar el idioma de los créditos (inglés, japonés, coreano y ruso) y R1 para oír como una voz femenina susurra «Snake Eater».





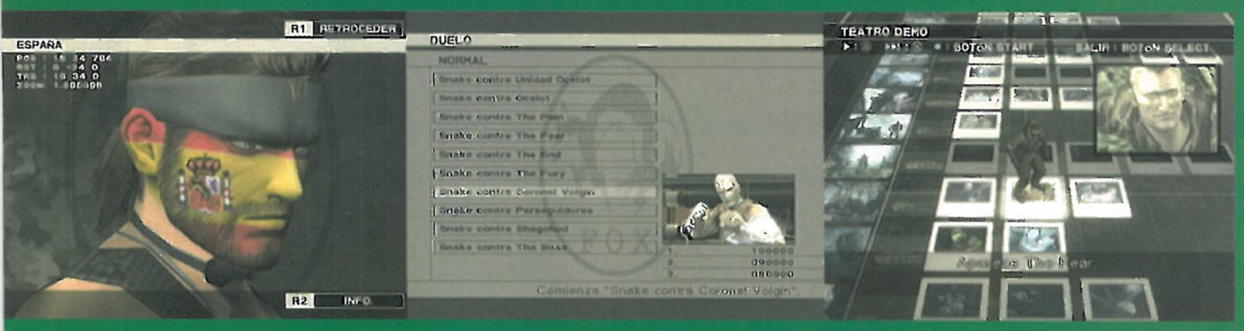
METAL GEAR ACID (PSP)

De momento no se ha desvelado el grado de conectividad entre ambos juegos, pero hay un soldado en «Graniny Gorgy Lab, 1F» que tras ser interrogado te desvelará un *password* para *MG Acid*. ¿Pistas? ¿Te gusta el *Z.O.E.*?



«HARRY GREGSON-WILLIAMS Y RIKA MURANAKA VUELVEN A FIRMAR LA BANDA SONORA»

wood, va guiando al jugador a través de territorio soviético en lo que en un principio parece una simple operación de rescate. Los acontecimientos se irán precipitando a medida que se van incorporando a la historia una galería de personajes secundarios memorables. Entre ellos se cuenta la reaparición de un viejo conocido de la saga *MGS*, Revolver Ocelot, cuando todavía era un joven oficial, y dos de los mejores personajes femeninos jamás creados para un videojuego: la espía Eva y The Boss, la mentora de Snake. La humanidad alcanzada en los rasgos de estos actores virtuales, en su animación facial, supera con creces todo lo visto en un videojuego. Hideo Kojima ha labrado su reputación no sólo por rodearse de un espléndido equipo sino por concebir sus obras como películas, en donde la emoción tiene la misma importancia que la acción. Así sucedía hace más de una década con el *Snatcher* de MegaCD y así queda patente en las cerca de 20 horas de juego que ofrece ***Metal Gear Solid 3***. A medida que el usuario avanza en el juego, va desarrollando senti-

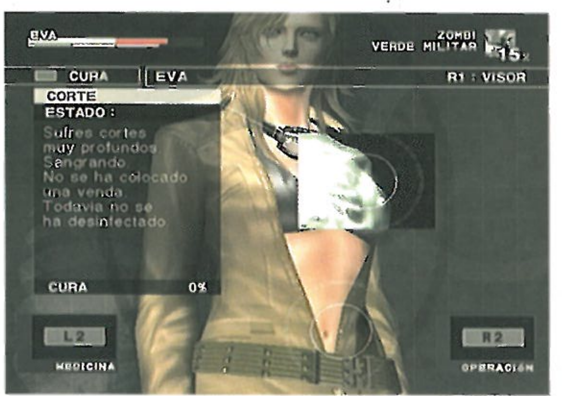


SÓLO PARA EUROPA

Una vez más, **Konami** ha compensado el retraso del lanzamiento de un *MGS* en el viejo continente con un cargamento de extras exclusivos. Los más evidentes, la incorporación de nuevos maquillajes inspirados en las banderas de unos cuantos países (¡España incluida!). Una vez que finalices el juego podrás acceder a un modo Duelo en el que te enfrentarás a los principales villanos y un *Demo Theatre* con todas las intros del juego.



■ **En el submenú «Cura» podrás detener las hemorragias causadas por tus enemigos, utilizando para ello todo tipo de material médico: vendas, sutura, desinfectante... Y llegará un momento en que deberás hacer lo mismo por Eva**





mientos de simpatía, odio e incluso cariño hacia ciertos personajes, lo cual resulta un milagro si tenemos en cuenta que ***MGS3*** no ofrece ni un segundo de descanso. Si *MGS2 Sons Of Liberty* ya causó sensación por la inteligencia artificial de sus enemigos (hasta el punto de destinar el 30% de la capacidad del *Emotion Engine* de **PS2** sólo a esos menesteres), mejor no imaginar los malabarismos aritméticos que habrán tenido que hacer los programadores de **KCE Japan** para incorporar el nuevo sistema de camuflaje, mediante el cual Snake pasa más o menos desapercibido a los ojos de los soldados dependiendo del uniforme que vista y el maquillaje de su cara. Esto añade un nuevo y apasionante giro a la mecánica habitual de los *MGS*, pero no es la única sorpresa. El subtítulo de *Snake Eater* hace referencia a la otra gran novedad: la necesidad de alimentarse. Para sobrevivir, Snake deberá devorar toda la vida que encuentre a lo largo de la jungla soviética. Desde frutos a todo tipo de animales (peces, serpientes, insectos, ratas...). Asqueroso, pero necesario para superar el enfrentamiento con las tropas soviéticas, los cinco componentes del comando Cobra, las persecuciones en moto, y cómo no, el duelo con un

«TU ÚNICA META ES SOBREVIVIR. AUNQUE SEA A COSTA DE DEVORAR A TODOS LOS ANIMALES QUE ENCUENTRES EN TU CAMINO»



LA PESADILLA DE SNAKE

Después de sobrevivir a la escena de la tortura despertarás en una celda. Graba y reserva esa partida en tu *Memory Card*. Reinicia la consola, selecciona esa partida y alucinarás con la pesadilla de Snake: un sangriento minijuego en blanco y negro que dura unos tres minutos en el que un chaval combate a un ejército de zombis.



PAGARÁS POR TUS PECADOS

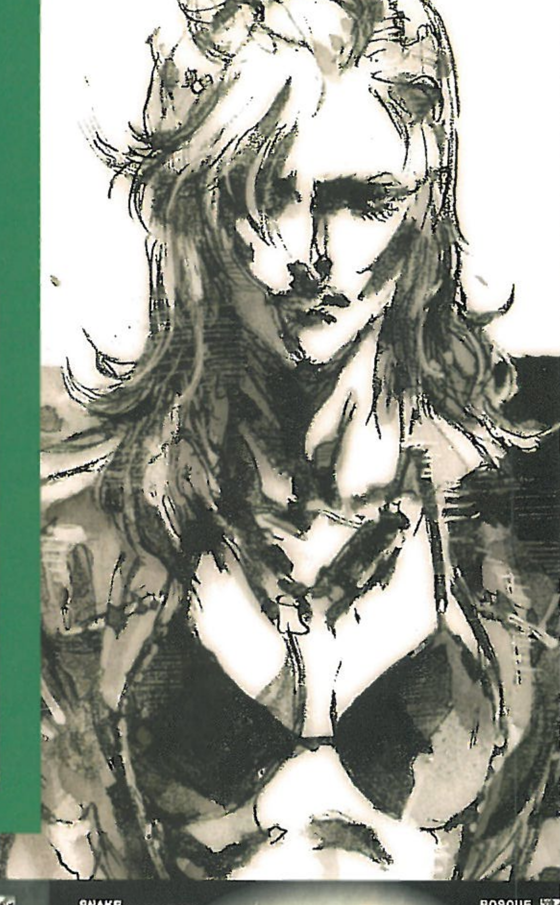
The Sorrow te hará sufrir por las muertes que has causado hasta ese punto del juego. Las almas de tus víctimas (soldados, animales, jefes finales...) te perseguirán en este paseo sobrenatural en el que tu objetivo será conservar la barra de energía.



LA MEJOR FORMA DE DEBILITAR AL ENEMIGO

Cada campamento soviético cuenta con una despensa y un polvorín. Utiliza las cargas de TNT para hacerlos volar por los aires y verás como los soldados de ese área en particular comienzan a gruñir de hambre y a quedarse sin munición.





nuevo Metal Gear. En este caso Shagohod, el primer modelo de todos. Pese a los incontables desafíos técnicos que ofrece desarrollar la acción en un ambiente selvático, Kojima y su equipo han salido más que airosos. Desde los escenarios hasta los personajes, ***MGS3 Snake Eater*** es un milagro gráfico, y una verdadera delicia a la hora de jugar. He necesitado más de 16 horas, con la guia oficial en la mano, para llegar al final, y necesitaré tres o cuatro intentonas más para extraer todos los extras, los matices, cada una de las maravillosas experiencias que ofrece esta obra maestra, que ennoblece el sector de los videojuegos hasta situarlo a la altura de ese otro arte al que llamamos cine. Definitivamente superior a *Sons Of Liberty*, ***MGS3*** deja atrás incluso al mítico *MGS* de ***PSone***. The Boss ha logrado que olvidemos por fin a Meryl, aunque en nuestro corazón siempre habrá un lugar para Psycho Mantis. Aun así no podemos evitar imaginar como habría sido ***MGS3*** de habérsele dotado de un doblaje en castellano tan soberbio como el del *MGS* de **PSone**. Una decisión inexplicable por parte de **Konami** que nos ha privado de la gloria absoluta. ■ ***Nemesis***

«LA PELEA FINAL CON THE BOSS PASARÁ A LOS ANALES DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS POR SU BELLEZA PLÁSTICA»



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El guión. Los gráficos. El nuevo sistema de camuflaje. Eva, The Boss, el joven Revolver Ocelot, el resto de personajes secundarios y su expresividad facial... En fin, todo.

[-] Es un crimen no haber incluido voces en castellano.

16+

9.6 **GRÁFICOS:** No contentos con recrear un jungla repleta de vida, KCE Japan redefine la animación facial en los videojuegos.

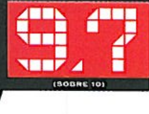
9.4 **AUDIO:** La música, soberbia. En especial la canción de los títulos de crédito. Voces de gran calidad, aunque en inglés.

9.7 **JUGABILIDAD:** La incorporación del sistema CQC revoluciona la mecánica de los MGS tal y como la conocíamos.

9.5 **DURACIÓN:** Te lo jugarás tres, cinco, siete veces... Las que haga falta para descubrir hasta el más mínimo detalle del juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Por fin un juego a la altura del Metal Gear Solid de PSone. Gráficos prodigiosos, mecánica sorprendente y un guión de película componen un título indispensable, esencial. Si tienes una PS2, debes conseguir este juego bajo cualquier precio.



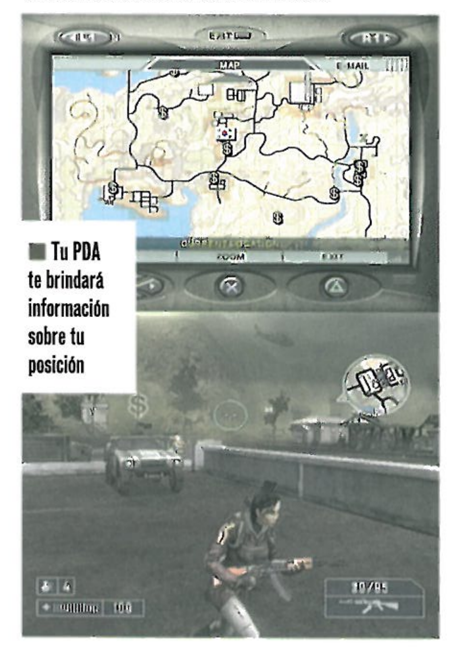


PlayStation 2

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

PlayStation 2





La mafia rusa es una verdadera experta a la hora de transformar turismos en vehículos militares

Tu PDA te brindará información sobre tu posición

MERCENARIOS

EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN

Destruir, secuestrar, robar, bombardear, sabotear, traicionar

Una británica, un norteamericano y un sueco por Corea del Norte... No, no se trata de un chiste. Nada más lejos. Estos tres peculiares personajes son mercenarios, soldados a sueldo que ejercen su labor bajo el amparo de Naciones Unidas, aunque no dudarán en cambiar de bando dependiendo de lo generosa que sea la oferta. ***Mercenarios: El Arte De La Destrucción*** es la última creación de **Pandemic Studios** y el único lanzamiento de **LucasArts** para 2005 al margen de *Star Wars* (aunque al parecer uno de los personajes extras que oculta es uno de los cazarrecompensas más conocidos de la saga galáctica). Imagina por un momento la mecánica de *Grand Theft Auto*, toda su libertad de acción y elección, su variedad de misiones, llevada a un terreno completamente nuevo: la guerra. En pleno campo de batalla, cruzando territorios en manos del ejército norcoreano, surcoreano, de la mafia rusa, los chinos y las Naciones Unidas, el jugador se convertirá en un perro de la guerra, saltando de un bando a otro dependiendo de lo jugosa que sea la oferta. El eje central del juego es la localización y captura de 52 jerifaltes norcoreanos, representados por una carta de la baraja. Tras elegir personaje entre las tres opciones antes mencionadas, deberás lanzarte a la búsqueda de estos 52 criminales de guerra, recorriendo Corea del Norte a pie, o conduciendo la multitud de vehículos que ofrece el juego. Algunos estarán a tu disposición desde el principio, otros los tendrás que robar. Helicópteros, tanques, *jeeps*, vehículos civiles estarán a tu alcance, con la posibilidad de llenarlos hasta

A VISTA DE PÁJARO
Los helicópteros te proporcionarán una imbatible ventaja sobre tus enemigos. Tu única preocupación será evitar el alcance de los misiles SAM.

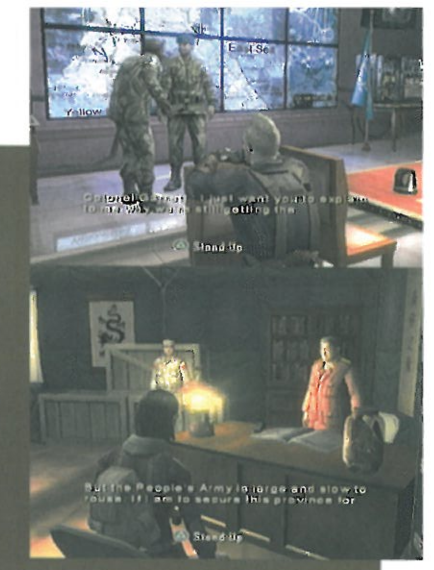


COMPAÑÍA: LUCASARTS
DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA / SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 01
MISIONES: +52
VIDAS: INFINITAS
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 589 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.lucasarts.com



En ocasiones podrás utilizar armas fijas, dotadas de un impresionante poder destructivo



SERVIR AL MEJOR POSTOR

Si de algo carece la profesión de mercenario es de moralidad. No tengas miedo de traicionar a tus aliados a cambio de un buen fajo de dólares. Podrás jugar a múltiples bandas, desempeñando misiones para la ONU, los chinos, los norcoreanos, los surcoreanos y la mafia rusa.







Neutraliza a cada uno de los 52 jefazos norcoreanos, mandáselos a la ONU por correo aéreo y verás como tu cuenta corriente aumenta vertiginosamente

los topes de soldados (al estilo *Halo*) con un simple toque de claxon. La pantalla de tu PDA no sólo muestra en tiempo real tu posición en el mapa y la localización de los campamentos más próximos. También permite acceder a tu cuenta de correo en cualquier momento para aceptar nuevos trabajos y revelará la posición de la «carta» de la baraja más cercana. En cada caso, y tras neutralizar a los escoltas, sólo restará dejar inconsciente al jefe coreano, esposarle, y pedir por radio un helicóptero que se lleve «el paquete». Esta no es la única ayuda desde el cielo que recibirás en ***Mercenarios***. A cambio de parte del dinero recaudado podrás ordenar ataques de artillería, pedir suministros a la ONU o los chinos e incluso comprar *jeeps* a la mafia rusa. Una llamadita, un bote de humo y «Tele-Mafia» dejará caer tu encargo desde el cielo, literalmente. Aunque ***Mercenarios*** no puede competir con *Grand Theft Auto San Andreas* en cuanto a horas de juego, sí llega a superarle en calidad gráfica. Es la ventaja de dedicar todos los esfuerzos a un mapa menos extenso y, sobre todo, de contar con el motor gráfico *HAVOC*, el cual hace posible que todos y cada uno de los elementos que se ven en pantalla reaccionen a las explosiones y los disparos. Revienta un *jeep* con explosivos C-4 y verás como sus restos vuelan por los aires para aterrizar sobre unos sorprendidos soldados norcoreanos. Demolerás edificios enteros con sólo marcarlos con el láser y pedir por radio un ataque aéreo (eso sí, a costa de tu menguante cuenta corriente). Como en los *GTA*, sólo el arranque de



«IMAGINA UN GTA EN PLENO CAMPO DE BATALLA»

Demolerás cualquier edificio, con sólo reclamar un ataque aéreo por radio. Marca el objetivo con una granada de humo o el láser

LA MAFIA RUSA: SERVICIO A DOMICILIO

Cuando la cosa se ponga muy cruda, no te quedará más remedio que llamar a «TeleMafia». Tus amigos rusos te llevarán, estés donde estés, todo lo que les pidas: vehículos, armas, munición, botiquines...

Mercenarios es común para todos los jugadores. El resto depende de tus acciones y el modo en que quieras afrontar la aventura. Capturar los 52 jerarcas norcoreanos para la ONU, servir a la República Popular de China o hacer el trabajo sucio de la mafia Rusa. Tus elecciones no sólo afectarán a tu cuenta corriente, sino a tu reputación entre las diversas facciones. Ser amigos de los rusos no está al alcance de estómagos débiles, pero compensa a la hora de reclamar ayuda aérea. *Mercenarios* es un juego que entra por los ojos al principio pero que, por encima de todo, se gana al usuario tras unas cuantas horas de juego. Al margen de los 52 objetivos principales y los «trabajitos» para rusos y chinos, abundan los minijuegos, incluyendo carreras aún más peligrosas que el París-Dakar, ya que cuentan con el aliciente de disputarse en una zona de conflicto armado, en la que se dispara primero y se pregunta el bando después. Si ya tienes en la estantería *GTA San Andreas*, ***Mercenarios*** es una opción realmente recomendable para arrancar este 2005 a lo grande. ■ ***Nemesis***

«EN MERCENARIOS PODRÁS ELEGIR PERSONAJE ENTRE UNA BRITÁNICA, UN NORTEAMERICANO Y UN SUECO»

MERCENARIOS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gracias al motor Havoc, todos los elementos que verás en pantalla reaccionarán a tus disparos.
[+] Como los GTA, cada partida es diferente a otra.
[-] Las cargas desde el DVD-ROM son demasiado largas.

16+

9.1 **GRÁFICOS:** Discurre por un impecable entorno gráfico, en el que hay montañas, valles y ciudades desoladas por la guerra.
9.0 **AUDIO:** El tema musical central es muy bueno, pero mejores aún son los efectos de sonido, grabados directamente de fuentes reales.
9.0 **JUGABILIDAD:** El control es bastante accesible, tanto a pie como en los vehículos. Incluso el helicóptero es fácil de pilotar.
9.2 **DURACIÓN:** Como en GTA, es imposible determinar las horas de juego. Depende de tu dedicación en cazar a los 52 jefes coreanos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Mercenarios es uno de los más sobresalientes «discípulos» de Grand Theft Auto, y uno de los mejores lanzamientos de acción que verás este año, tanto por su calidad gráfica como por su divertida mecánica.



PlayStation 2





Ni con el mismísimo Ben-Hur hemos disfrutado tanto de las carreras de caballos en El Coliseo, todo un espectáculo





COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
COLISEOS: 3
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 165 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SI
PVP RECOMEN.: 63,95 €

http://capcom.com/shadow

SHADOW OF ROME

Capcom recupera el esplendor de la Antigua Roma

Algunas veces un juego es capaz de cautivarnos con un cúmulo de sensaciones provocadas por una serie de elementos que apenas somos capaces de procesar por separado. Muy pocos grupos desarrolladores son capaces de recrear un clímax tan perfecto, pero **Capcom** lo ha conseguido con *Shadow Of Rome*. Todo comienza el año 44 a.C., cuando Julio César es asesinado. Vipsanio es acusado del crimen y su hijo Agripa, centurión destinado en Germania, regresa a Roma para liberar a su padre. Sin embargo, no va a ser una misión tan sencilla. Agripa es detenido mientras ve cómo Decio mata a su madre. Cuando consigue escapar decide hacerse gladiador, la única forma que tendrá de ayudar a Vipsanio. Pero no estará sólo en esta lucha, su amigo Octavio también se involucrará en la aventura. Mientras que Agripa se desenvuelve como pez en el agua en los circos de gladiadores hasta llegar al Coliseo de Roma, Octavio tendrá que infiltrarse en el Senado y otros lugares insignes de la Roma clásica, como el Foro, en busca de pistas para descubrir a los verdaderos asesinos del César. Así, **Capcom** nos propone dos formas totalmente distintas y complementarias de enfrentarnos a este juego. Con Agripa viviremos toda la intensidad de los juegos de gladiadores y con Octavio seremos testigos de las intrigas políticas del Imperio Romano. El joven compañero del centurión, como pupilo del viejo Pansa ha aprendido técnicas de espionaje para caminar sigilosamente, estrangular a guardianes desprevenidos con una cuerda, o dejar inconscientes a los



En algunos circos encontraremos trampas como cuchillas o fosos repletos de pinchos

EL COLISEO ROMANO

Uno de los momentos cumbres de *Shadow Of Rome* es la primera carrera de carros. Después de tres competidas rondas, el espectáculo culmina con un duelo a muerte contra uno de los esbirros de Decio, con mejor carro y doble montura: hay que terminar con él antes de la meta.

personajes que se interpongan en su camino rompiendo un jarrón en su cabeza. Aunque habrá ocasiones en las que tenga que emplear tácticas más elaboradas teniendo en cuenta las rondas de los guardias o a quien hay que eliminar en primer lugar. Octavio protagoniza la parte más tranquila del juego, pero en los niveles más avanzados se convertirá en un auténtico quebradero de cabeza averiguar cuál es el mejor camino a seguir para completar cada misión. De cualquier forma, después de relajarse con las fases de sigilo y espionaje, la verdadera recompensa será manejar a Agripa para hacerse un nombre entre los gladiadores del Imperio. La variedad y complejidad de esta parte de ***Shadow Of Rome***, se hubiera bastado para dar forma a un juego por sí mismo. Es difícil hacerse una idea de todas las opciones que pueden tener cabida dentro de una competición de gladiadores. La base de operaciones es la casa de Sexto, en la que Agripa entrena y espera la llegada de nuevas citas en la arena. En cada uno de los estadios que visita, un total de cinco a lo largo del juego, Agripa va a ir aprendiendo todos y cada uno de los elementos que más enardecen al público en cada combate. Además de enfrentarse al resto de competidores, en cada escenario nos enfrentaremos a distintos retos. Por ejemplo, a

«UNA OBRA DE ARTE CON UN APARTADO GRÁFICO SIN FISURAS»

INTRIGAS EN EL SENADO

Octavio, amigo de Agripa, se encargará de descubrir quiénes son los verdaderos asesinos de Julio César. Para ello se infiltrará en el Senado y en otros escenarios clave siguiendo pistas y sospechosos.



La mayoría de las escenas están generadas por el motor del juego, menos la impresionante secuencia de introducción

CAMPAÑAS GERMÁNICAS

Mientras la Ciudad Eterna se convulsiona ante la noticia de la muerte de Julio César, Agripa defiende las fronteras del Imperio en la lejana Germania. Allí se entera del asesinato y de que su padre ha sido acusado. Agripa regresa a Roma para convertirse en gladiador, porque el ganador de los juegos será el encargado de ejecutar a Vipsanio. Sólo así podrá salvar la vida de su progenitor.

rescatar rehenes defendiéndolos hasta que alcancen la salida; o destruyendo las banderas de nuestros enemigos antes de que el crono llegue a cero; o asediando una fortaleza enemiga, incluso utilizando catapultas para destruir las construcciones del adversario. Aunque la gran sorpresa de ***Shadow Of Rome*** son las carreras de carros en el Circo Máximo, pues además de manejar al caballo también podemos emplearnos a fondo luchando contra el resto de corredores a golpe de látigo, maza o cualquier otra arma disponible. Si la variedad del juego ya te parece suficiente argumento como para ir corriendo a comprarlo, también tienes que sumarle un apartado gráfico de los que hacen época, recreando la antigua ciudad de Roma al detalle y dejando maravillosos detalles como el realista efecto del agua, las sombras dinámicas o las partículas de arena (sólo falta percibir el olor a tierra durante los combates) en el circo. Para dar el toque final, junto a los acertados efectos de sonido, nos encontramos con una banda sonora orquestal que se adapta a la acción en todo momento. ■ ***R. Dreamer***

«NUNCA UN JUEGO HABÍA RECREADO DE UNA FORMA TAN FIEL EL MUNDO DE LOS GLADIADORES ROMANOS»

SHADOW OF ROME

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un apartado gráfico de ensueño.
[+] Una jugabilidad arrolladora en los combates de gladiadores.
[-] Los niveles de Octavio son demasiado tranquilos.
[-] Que no se haya dotado a Octavio de movimientos de ataque.

18+

9.5 **GRÁFICOS:** Una maravilla gracias al motor gráfico de Onimusha 3 mejorado. Agua, sombras dinámicas, todo es increíble.
9.2 **AUDIO:** Efectos de sonido que dan vida a los elaborados escenarios y una banda sonora de las que dejan buen sabor de «boca».
9.4 **JUGABILIDAD:** Lo mejor, los diferentes combates en cada uno de los circos protagonizados por Agripa. Octavio, para descansar.
9.3 **DURACIÓN:** Una vez descubiertos los asesinos del César, se pueden seguir visitando los circos para conseguir mejor puntuación.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Este mes de marzo, Shadow Of Rome va a ser uno de los títulos imprescindibles para PlayStation 2. No sólo por la belleza con la que se recrea la Ciudad Eterna, también por su arrolladora jugabilidad en el circo de gladiadores.

9.4 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
EQUIPOS: CLUBES
COMPETICIONES: 6
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 865 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 63,95 €

http://espana.ea.com

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

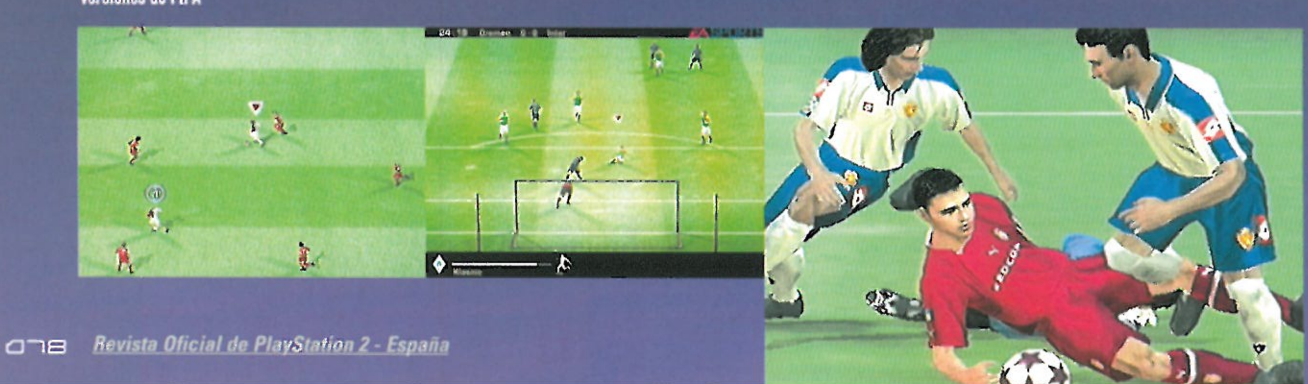
La mejor cara de la Liga de Campeones

La popularidad de la Liga Europea de Campeones no ha pasado desapercibida para las compañías de videojuegos. Así, la licencia oficial fue el principal aliciente para que, en 1999 y 2000, **EIDOS** lanzara al mercado *UEFA Champions Legue*, un juego bastante discreto programado por **Silicon Dreams**. A partir de ese momento aparecieron varios programas que con diferentes títulos (como *European Super League* de **Virgin Play**), que utilizaron la Liga Europea de Campeones (LEC) como reclamo publicitario. Ahora, **Electronic Arts** aporta toda la experiencia en la reproducción de grandes acontecimientos deportivos, lograda a lo largo de más de una década, para crear el mejor programa de la historia sobre la competición de clubes más importante del mundo. En este sentido no hay que olvidar que la compañía afincada en Canadá ya contó con la licencia oficial de los mundiales de Francia y Corea así como de las Eurocopas celebradas en Portugal, en Holanda y Bélgica. Esta experiencia se deja notar en la ambientación, y en los menús que rodean el programa, de tal modo que se reproducen fielmente las carátulas que preceden a las retransmisiones televisivas. También se tienen en cuenta otros detalles como los patrocinadores, tal y como se aprecia en la publicidad estática, el diseño

«EA ADAPTA LA BASE TÉCNICA DE FIFA 2005 PARA RECREAR LA LIGA DE CAMPEONES»



MODO TEMPORADA
Si logras vencer en el último partido de Liga consigues la clasificación para la LEC. Para ganarla hay que superar 50 retos que se inician con una pretemporada en la que es necesario reforzar al equipo con unos recursos limitados. Los objetivos marcados son muy variados, aunque la clave para conservar el puesto es la clasificación en la competición europea.



El sistema de pase es similar al incluido en las últimas versiones de FIFA





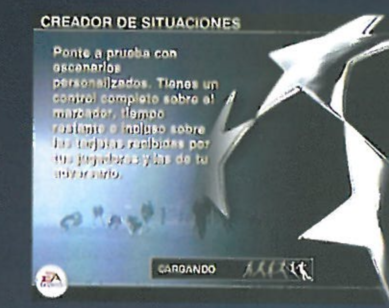
EQUIPOS

En el programa se incluyen los clubes de 14 ligas. Con respecto a *FIFA 2005* se eliminan las selecciones, las 4 competiciones no europeas (Brasil, Corea, EE.UU. y Méjico) así como la segunda división de España, Francia, Alemania e Italia, y la segunda y tercera de Inglaterra.









MODOS DE JUEGO

Además de la fiel reproducción de la LEC se incluye la posibilidad de crear nuestros propios torneos y situaciones (resultado y minuto de juego) así como un completo entrenamiento y la opción de Internet.

del balón, o las cortinillas que preceden a las repeticiones que salpican los partidos. Por lo que respecta al desarrollo técnico, **Electronic Arts** ha optado por mantener dos grupos de programación diferentes trabajando en la evolución de sus simuladores futbolísticos. Por un lado se encuentra el equipo responsable de *FIFA*, y por otro el de *EURO 2004*. El último de los grupos citados es autor de ***UEFA Champions League*** por lo que todo parecía apuntar a que únicamente se trataba de una actualización del programa centrado en la Eurocopa de Portugal. Sin embargo, nada más empezar a jugar es fácil darse cuenta de que estamos ante algo más que un simple lavado de cara. El nuevo título se acerca más a *FIFA 2005* que a *EURO 2004* ya que la base gráfica en la que se sustenta todo el juego es similar a la del primer título mencionado. Esto hace pensar que los dos grupos de programación trabajan de forma coordinada y no de manera totalmente independiente. Entre las aportaciones *UEFA Champions League* se encuentra una mayor velocidad en todas acciones que se une al aumento del peso específico ganado por los jugadores en *FIFA 2005*. Con ello el desarrollo del juego es mucho más realista, consiguiendo una sensación de consistencia mayor que en sus antecesores. El sistema de control tampoco sufre modificaciones significativas, manteniendo la opción de desmarque con «L1» y la libertad de elegir receptor del pase con «L2», así como la orientación del control en el denominado «primer toque». Tan sólo se presentan novedades en la ejecución de las jugadas a balón parado. En este sentido se ha eliminado la lucha por ganar la posición en los balones colgados al área,



La reproducción física de las grandes estrellas está muy lograda

ELEMENTOS OCULTOS

A medida que se logran los diferentes objetivos en el modo Temporada se van desbloqueando elementos ocultos. Entre ellos se pueden mencionar diferentes balones (como uno de playa), nuevas equipaciones o la posibilidad de crear jugadores con máxima habilidad.









y también se ha introducido un sistema más sencillo de precisión en los lanzamientos directos. No obstante la animación de los jugadores y el comportamiento del balón resultarán familiares a los usuarios de *FIFA 2005*. La licencia oficial de la Liga Europea de Campeones se refleja en dos competiciones diferentes; la propia *Champions League* y un modo Temporada. La primera es una reproducción exacta de su actual formato, mientras que el segundo es un entretenido modo Historia. En éste último, el usuario asume las funciones de entrenador y manager, y debe cumplir los diferentes objetivos que le plantea el propietario del equipo elegido. La misión fundamental es vencer en la *European Champions League*, aunque para evitar ser destituido antes de tiempo es necesario mantener una trayectoria regular en el Campeonato de Liga. Todo ello implica cumplir una serie de retos relacionados con remontadas en partidos empezados o lograr fichajes con recursos limitados. Como era de esperar el programa no incluye selecciones y tan sólo recoge clubes europeos. Para ello cuenta con los integrantes de 14 ligas nacionales así como con los equipos más destacados de los restantes países. Por último mencionar la posibilidad de jugar a través de Internet y los comentarios de Javier Laguna y José Domingo Castaño. ■ ***CHIP & CE***

«EL MODO TEMPORADA RECOGE 50 RETOS QUE FINALIZAN CON LA CONSECUCIÓN DE LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE»

UEFA CHAMPIONS...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Recoge la jugabilidad del Euro y el FIFA.
[+] El modo Temporada ofrece un nuevo enfoque.
[-] En el modo Temporada no hay referencias a la Liga.
[-] No aporta demasiado a los que ya tengan FIFA Football 2005.

3+

9.4 **GRÁFICOS:** La recreación fotorrealista de los jugadores es uno de los aspectos más destacados del programa.
9.1 **AUDIO:** Se mantiene la calidad gracias al «EA Trax». Los comentarios están bien aunque son menos variados que los de FIFA.
9.4 **JUGABILIDAD:** El sistema de control es similar al de FIFA 2005 aunque se aprecia una mayor rapidez en los jugadores y el balón.
9.3 **DURACIÓN:** El modo Temporada ofrece 50 retos no demasiado complicados. El resto de modos da libertad al usuario.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El programa es una adaptación de FIFA 2005. Para los que ya cuentan con el citado título, el principal aliciente es la incorporación de un modo Historia con cincuenta retos diferentes.

9.3 (SOBRE 10)



RESUMEN DEL PARTIDO

EA SPORTS TALK RADIO
Durante los menús del modo Temporada se pueden escuchar los comentarios de los aficionados, sobre la marcha del equipo, en un supuesto programa de radio.

¡Tu Móvil a Tope!

Configura tu móvil

Para recibir correctamente los productos multimedia (Fondos, Juegos Java, Animaciones, Nombres a color, Polifónicos y Sonidos), tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** al 5575. En unos segundos recibirás un mensaje para configurar tu móvil.

Este servicio requiere dos mensajes

5575

COSTE DEL MENSAJE 0,90 € + IVA

Animaciones

Envía **ANIMACION** seguido del **código** de la que quieras al 5575.
Ej: **ANIMACION EUROJUNIOR**












Este servicio requiere dos mensajes

Tonos, politonos y sonitonos

Este servicio requiere dos mensajes

Para pedir un **POLITONO**, debes enviar **POLITONO** seguido del **código** de la canción al **5575**.
Ej: **POLITONO SENCILLA**

Para pedir un **TONO**, envía **TONO** seguido del código de la canción que quieras al 5575.
Ej: **TONO SENCILLA**

Los tonos marcados con esta señal **S** están disponibles en música auténtica, si quieres uno envía **SONITONO** seguido del **código** de la canción al **5575**.
Ej: **SONITONO SENCILLA**

TOP

CANCIÓN	CÓDIGO
1 Antes Muerta ...- Mª Isabel (Eurojunior)	S sencilla
2 Baila moreno- Héctor Y Tito con D. Omar	S baila
3 Es Por Un Sueño, Por Una ...- G H	S miradita
4 Dile- Héctor Y Tito con Don Omar	S dile
5 Quiero Ser Tu Sueño- Andy & Lucas	S quiero
6 Vertigo- U2	vertigo
7 Mi Colega De Siempre- El Arrebato	colega
8 No Soy Un Bastricboy- Juanshows	S bastricboy
9 Bootsy Bootsy- Channing	S bootsy
10 El Gato Que Está Triste Y Azul- Tamara	S gato
I Believe In You- Kylie Minogue	believe
Por Qué No Ser ...- Hombres G	porque
EL ATRAPA SUEÑOS- MAGO DE OZ	ATRAPA
Con Mis Manos- Bebe	mismanos
Tú No Tienes Alma- A. Sanz	S alma
LA GUERRA- AVENTURA	LAGUERRA
Me Derrumbo- David Bisbal	derrumbo
Cómo Vengo- Las Chuches	vengo
Just Lose It- Eminem	lose
VOLVERTE A VER- JUANES	VOLVERTE
BÚSCATE UN HOMBRE...-ARREBATO	S BUSCATE
Dale Don Dale- Don Omar	S dale
Valió La Pena	S valio
Mami- David Bisbal	S mami
SO PAYASO- EXTREMODURO	PAYASO
Nada Valgo Sin Tu Amor- Juanes	S valgo
Precisamente Ahora- David Demaría	S ahora
Despre Tine- O- Zone	S tine
ESTOY HECHO ... - A. OROZCO	S PEDACITOS
Dragostea Din Tei- O- Zone	S dragostea
Fiesta Pagana- Mago De Oz	pagana
Left Outside Alone	S left
MARÍA CAIPIRINHA- C. BROWN	S CAIPIRINHA
This Love- Maroon 5	thislove
Una Foto En B/N- El Canto Del Loco	S foto
Obsesión- Aventura	S obsesion
HEY YA- OUTKAST	S HEYYA
Sick And Tired	S tired
Perros De La Noche- Andy & Lucas	S perros
Quiero Ser- Antonio Orozco	quieroser
Malo- Bebe	S malo
Pastillas De Freno- Estopa	S pastillas

novedades

CANCIÓN	CÓDIGO
PROVOCÁNDOME- D. OMAR	PROVOCANDOME
Fin De Semana- Estopa	finde
No Tengo Vida- Merche	notengo
What Are You Waiting For- Gwen S.	waiting
Romeo Y Julieta- Jarabe De Palo	romeo
OJALÁ- ROSA	OJALA
Me Voy Pal Party- Nicky Jam	mevoy
Yo Ando Suelto- Hancel	ando
Agua De Luna- Las Chuches	agua
Hasta Cuándo- Á. López Ft. Baby Ranks	hasta
MISUNDERSTOOD	MISUNDERSTOOD
Llevo Tu Voz- La Sonrisa De Julia	llevo
Las Niñas De La Salle- M. Escozíos	salle
Te Buscaría- Cristian Castro	buscaria
MISSING- EVANESCENCE	MISSING
Tú Tienes Perro Ni Ná- El Marchena	perro
Cuéntame- Alea	cuentame
Que Seas Feliz- Luis Miguel	feliz
Enjoy The Silence 2004- Depeche M.	silence
ESPINAS- NIÑA PASTORI	ESPINAS

Pequeñas Estrellas

Y ESE NIÑO	S NINO
Los Lunnis Nos Vamos A La Cama	S lunnis
Nuestra Amistad- Eurojunior 2004	amistad
SENTIR- BLAS	SENTIR
El Baile Del Gorila	gorila

LATINOS

Pobre Diabla- Don Omar	diablo
PALANTE- EL CHOMBO	S PALANTE
Felina- Héctor Y Tito	S felina
AHORA QUIÉN	QUIEN
Golosa- King África	S golosa
Chiki Chiki- Carlos Baute	S chiki
MUÉVETE Y PERREA- D.OMAR	S PERREA

dance

CANCIÓN	CÓDIGO
ANGLIA- DJ MARTA	S ANGLIA
Antes Muerta Que Sencilla (Remix)	S sencilla2
Scorpia- Marco Baley	scorpia
Groove 3.0.- Abel The Kid & Raúl Ortiz	groove3
VOLTERETA- JEFF MILLS	VOLTERETA
Call On Me- Eric Prydz	onme
Children- Robert Miles	children
Insomnia- Faithless	insomnia
PUMP IT UP- DANZEL	S PUMP
Zanarkand- Sonique	S zanarkand
Freestyler- Bomfunk	freestyler
Just Be- Dj Tiesto	justbe
MORTAL COMBAT- SCOOTER	MORTAL

sabor español

ENTRE DOS AGUAS- PACO DE LUCÍA	AGUAS
Paquito El Chocolatero- Pasodoble	S paquito
Salve Rociera- Popular	S salve
Himno De España	espana
La Saeta- Joan Manuel Serrat	saeta
Todo Tiene Su Fin- Medina Azahara	fin
TORITO GUAPO- EL FARY	TORITO
Suspiros De España- Pasodoble	suspiros
Ni Más Ni Menos- Los Chichos	nimenos
El Vaquilla- Los Chichos	S vaquilla
Himno De Asturias	asturias
Soy Gitano- Camarón De La Isla	S gitano
Cuéntale- El Barrio	S cuentale
Noches De Bohemia- Navajita Plateá	bohemia
QUIEREME- EL BARRIO	S QUIEREME
Pirata De Boquita- Algiva	pirata
Mi Gente- Camela & El Arrebato	migente
El Gato Montés- Pasodoble	montes
Tu Frialdad- Triana	frialdad
Puede Ser- Niña Pastori	S puedeser

MELENDI

Trae Pa'k Esa Yerba Güena	trae
Asturias	S asturias1
CON LA LUNA LLENA	S LUNALLENA
Hablando En Plata	S plata
VUELVO A TRAFICAR	S TRAFICAR
Sé Lo Que Hicisteis	hicisteis

cine

CANCIÓN	CÓDIGO
EL ÚLTIMO MOHICANO	MOHICANO
Ghost	ghost
El Señor De Los Anillos	S anillos
Braveheart	braveheart
La Pantera Rosa	pantera
EL BAR COYOTE	COYOTE
Rocky	rocky
Gladiator	gladiator
El Exorcista	S exorcista
El Padrino	padrino
MISSION IMPOSIBLE	MISSION
Shrek 2	shrek2
La Familia Munster	munster
James Bond	bond

TV

CANCIÓN	CÓDIGO
PRISIONERA	S PRISIONERA
Verano Azul	veranoazul
Barrio Sésamo	sesamo
Aquí No Hay Quien Viva	S viva
Shin Chan	shinchan
EL EQUIPO A	equipo
Los Simpson	S simpson
El Coche Fantástico	coche
Friends	friends
Rasca Y Pica (Los Simpson)	rasca
CSI	csi
Sexo En Nueva York	S sexo
Rebeca	rebeca
PITA DEL- ANUNCIO TV	S pita

Los juegos de siempre JUEGOS JAVA

Envía **JUEGO** seguido del **código** del juego que quieras conseguir al **5575**.
Ej: **JUEGO BURBUJAS**

COMECOCOS · BURBUJAS

Este servicio requiere dos mensajes

ANIMACIONES Pelis

¿Te molan las presentaciones que recibes por internet? Envía **PELI** seguido del **código** de la que más te guste al 5575. Ej: **PELI TOI2**



DEPORTES · TOI2 · DEPORTES1 · TOI1 · PAPAS

Este servicio requiere dos mensajes

Las llamadas más DIVERTIDAS



¡Voces de famosos para tus llamadas! Envía **SONITONO VOZ** al 5575

Este servicio requiere dos mensajes

¡Regala a tus amigos!

Si quieres regalar cualquier producto a un amigo, sólo tienes que añadir su teléfono al final del mensaje y enviarlo al 5575

Ej: **FONDO DIABLILLO 666123456** o **JUEGO BURBUJAS 666123456**

Poemas para ÉL o para ELLA

Si te gusta un chico o una chica y quieres conquistarle/a, envía **POEMA EL** o **POEMA ELLA** al 5575

¡Limpia tu pantalla!

Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía **BORRAR** al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia.



Disponible sólo para modelos Nokia

Tu nombre en un fondo

Envía **FONDONOMBRE** seguido del **código** del que quieras y tu **nombre** al **5575**. Ej: **FONDONOMBRE CORAZON SUSANA**

corazon · labios

Este servicio requiere dos mensajes

PRISIONERA -SERIE TV-

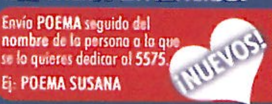
Envía
TONO PRISIONERA
POLITONO PRISIONERA
SONITONO PRISIONERA
al 5575

¡Pon tu bandera!

Luce en tu pantalla tu bandera a todo color. Envía **FONDO** seguido del nombre de tu país o de tu comunidad autónoma al **5575**.
Ej: **FONDO COLOMBIA** o **FONDO ASTURIAS**

Dedica un Poema ¡Lo más romántico!

Envía **POEMA** seguido del nombre de la persona a la que se lo quieres dedicar al 5575.
Ej: **POEMA SUSANA**



Poemas para cualquier ocasión

Si lo prefieres, envía **POEMA** seguido de una de estas categorías: **AMOR, DESAMOR, PERDON, AMISTAD** al 5575.
Ej: **POEMA PERDON**

FONDOS



MASCOTAS
Descubre los fondos de **MASCOTAS** más monos.
Envía **FONDO MASCOTAS** al 5575

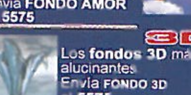
BRUJAS
Descubre los fondos más **MÁGICOS.**
Envía **FONDO BRUJAS** al 5575

DUENDES
Viste tu móvil de fantasía y ensueño.
Envía **FONDO DUENDES al 5575**

AMOR
Pon en tu móvil los fondos más **ROMÁNTICOS** y ¡conquista con tu móvil!
Envía **FONDO AMOR** al 5575



GRAFITI
Descubre los fondos más **COOL**.
Envía **FONDO GRAFFITI** al 5575



3D
Los **fondos 3D** más alucinantes
Envía **FONDO 3D** al 5575

Cada vez que los pidas te llegará uno diferente.

Este servicio requiere dos mensajes

Fondos a todo color

Envía **FONDO** y el **nombre** del que quieras al 5575. Ej: **FONDO DUENDECILLA**

Este servicio requiere dos mensajes

TRAVIESOS








diablorock · goodbad · leyendo · villana · miedoluz · infierno1 · perfida

TOP
















duendecilla · diablillo · duende · bruja · asturias · martini · monitos · pacha · marcasuper · central · angel · soltribal

3dduende · toro · pinguino2 · perrotriste · campestre · horror · matrix · bruja6 · lengua · tribalcuernos · iris · argentina

SUPERVENTAS

perrito2 · tequiero · banderatoro · espana · elefantito · gatito1 · cowi · bruja26 · badboy · 3dmariposa · 3dcorazon1 · 3dtortuga

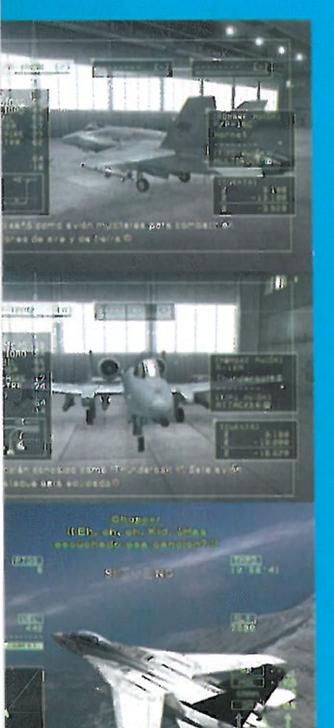
NUEVOS



tigreblanco · bebeconejo · perritos3 · hippie2 · radical · enamorados · santo · tribal · entreaguas · bruja2 · malefico · dragoni

Móviles compatibles: **CONFIGURAR:** NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6650, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, T300, T310, Z200, Z600, T230, T630. SAMSUNG: E700, X100, X600, V200. PHILIPS: 530. SIEMENS: SX1. **NOMBRES:** Nokia y compatibles con EMS. **TONOS:** Nokia y compatibles con EMS. **POLITONOS:** ALCATEL: 511, 525. NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, 7600, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, T300, T310, Z200, Z600, T230, T630, T68, T68i. SAMSUNG: E700, X100, X600, V200. SIEMENS: SX1, C55, S55, A55, SL55, M55, C60, MC60, CF62. PHILIPS: 530. SAGEM: myX-6, myX5m, myV-65. MOTOROLA: T720i, C350, C450, C550, E365, V300, V525, V600. SHARP: GX10, GX20, GX30. PANASONIC: G60, X60, X70. **SONITONOS:** ALCATEL 535, 735. NOKIA: 3200, 6220, 6230, 6820, 7200, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, 7600, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, Z600, T630. SAMSUNG: S300. SIEMENS: SX1, SL55. SAGEM: myV-65, myX-5m. MOTOROLA: C550, V300, V525, V600. SHARP: GX20, GX30. PANASONIC: G60,X70,X60. **ANIMACIONES:** NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, 7600, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, T300, T310, Z200, Z600, T230, T630, T68, T68i. SAMSUNG: E700, X100, X600, V200. SIEMENS: SX1, S55, SL55, ST55. SAGEM: myV-65. MOTOROLA: T720i, C350, C450, C550, E365, V300, V525, V600. SHARP: GX10, GX20, GX30. PANASONIC: G60, X60. **FONDOS Y FONDONOMBRE:** NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, 7600, n-gage. SONY ERICSSON: P800, P900, T610, T300, T310, Z200, Z600, T230, T630, T68, T68i. SAMSUNG: E700, X100, X600. SIEMENS: SX1, S55, SL55, ST55, M55, C60, CF62. SAGEM: myV-65. MOTOROLA: T720i, C350, C450, C550, E365, V300, V525, V600. SHARP: GX10, GX20, GX30. PANASONIC: G60, X60, X70. **VIDEOJUEGOS:** NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3650, 3660, 7650, 6600, 6650, n-gage. SIEMENS: SX1, S55, SL55, ST55, M55, C60, MC60. **POEMAS:** Compatible con todos los móviles.

Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido.



ACE COMBAT
JEFE DE ESCUADRÓN

Luces y sombras en la última creación de Ace Project



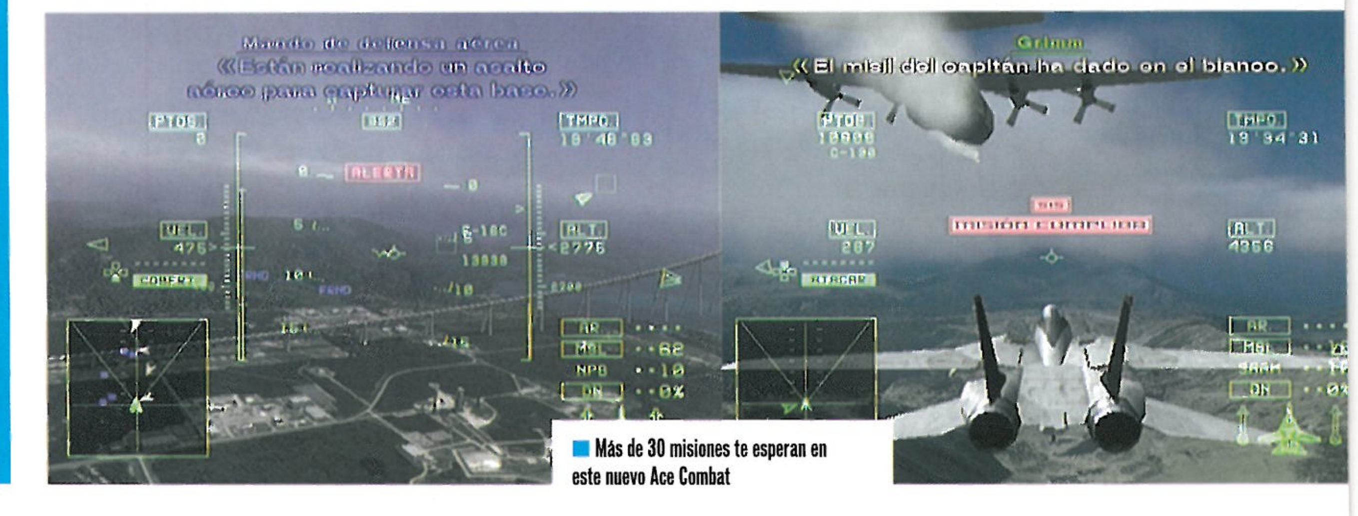
COMPAÑÍA: **NAMCO**
DESARROLLADOR:
ACE PROJECT
DISTRIBUIDOR:
SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN.**
GÉNERO: **ARCADE**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
MISIONES: **+ 30**
AVIONES: **+ 35**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: **3**
MEMORY CARD: **63 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP RECOMEN.: **59,99 €**

http://www namco.com

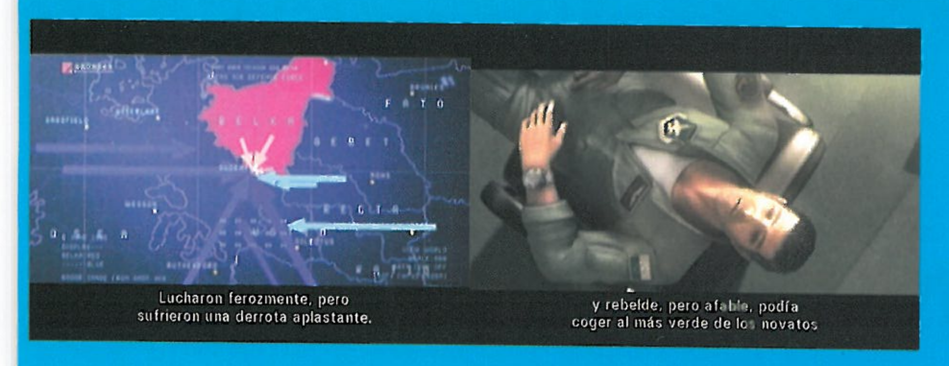
Nadie hace simuladores de vuelo para consola como **Ace Project**. Eso está fuera de toda duda. **Namco** es plenamente consciente de ello, y siempre ha puesto a disposición de este equipo todos los medios posibles para crear, cada tres años, un juego de aviones capaz de dejar perplejos tanto a los usuarios como a la competencia. ***AC Jefe De Escuadrón*** es un nuevo ejemplo de ello, aunque por primera vez en la saga hemos empezado a detectar síntomas de agotamiento en la fórmula y, lo que es peor, a encontrar descuidos gráficos que contrastan con el impresionante trabajo desplegado en el modelado de los más de 50 aviones aquí incluidos. La implicación de la Fuerza Aérea japonesa y los cinco principales fabricantes de aviones de combate del mundo (*Boeing, Lockheed Martin, Northop Grumman, BAE Systems* y *Dassault*) son toda una garantía de que lo que vas a experimentar en tu **PlayStation 2** supera con creces todo lo visto hasta ahora. Eso hace aún mas inexplicable por qué el mismo juego que deslumbra con cordilleras de realismo casi fotográfico puede incluir una misión tan ridícula como perseguir un coche (¡con un caza!) entre las «calles» de una ciudad construida con una textura digna de **PSone**, sobre la que se han diseminado unas cuantas estructuras cuadradas a

PILOTA LOS MEJORES CAZAS

Al igual que en todos los títulos anteriores de la saga, en ***AC Jefe De Escuadrón*** tendrás acceso a las más realistas recreaciones de conocidos cazas de combate. En esta ocasión han contado además con la colaboración de los principales compañías aeronáuticas del mundo.



■ Más de 30 misiones te esperan en este nuevo Ace Combat



UNA HISTORIA DE ALTOS VUELOS

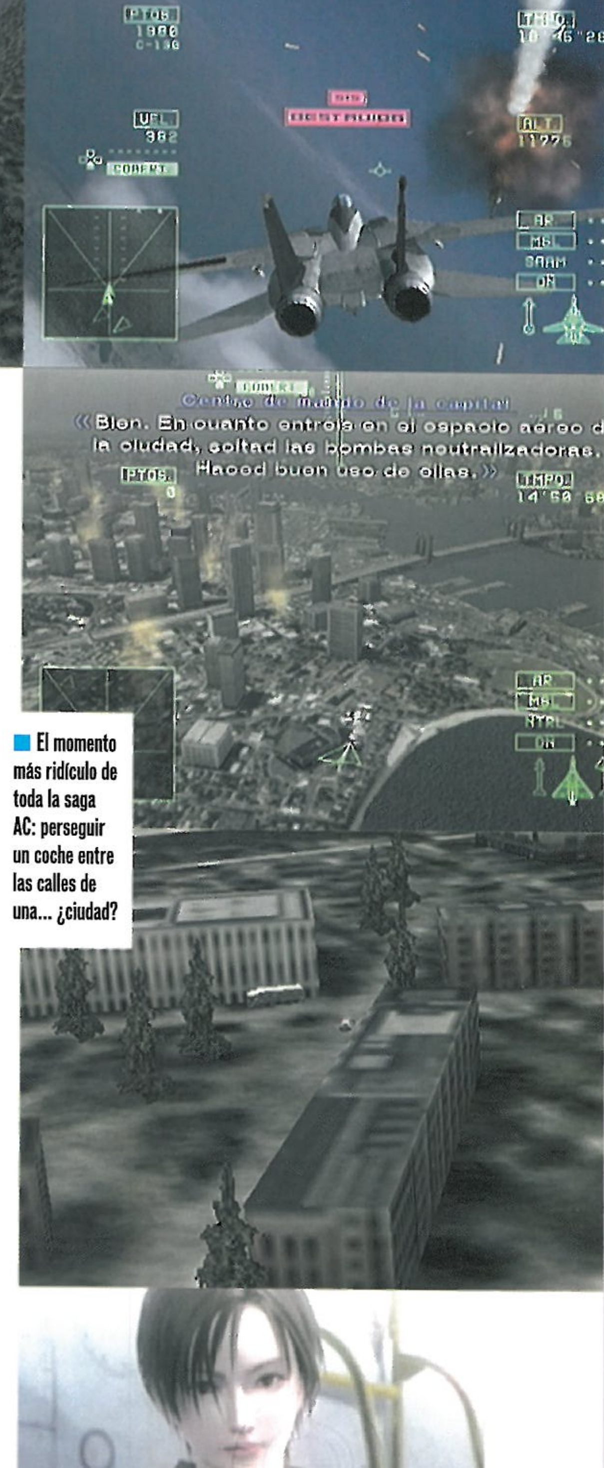
AC Jefe De Escuadrón está amenizado por más de una hora de secuencias de animación y cerca de 14 horas de diálogos digitalizados. A diferencia de la versión PAL de *Ace Combat 3* de **PSone** (en la que se masacró cualquier rastro de argumento), los distintos personajes de tu escuadrón tienen un peso decisivo en la trama del juego.

«EN CONTRA DE LO QUE SE RUMOREABA, NAMCO NO HA INCLUIDO DUELOS ON-LINE»



Antes de cada misión, tendrás ocasión de deleitarte con el clásico Briefing. En él se detallan los aviones enemigos y los objetivos

modo de edificios. No quiero decir con esto que ***Ace Combat Jefe De Escuadrón*** sea un mal juego, todo lo contrario. No encontraréis en **PlayStation 2** un simulador mejor (bueno, quizá *Ace Combat Trueno De Acero*), pero sorprende descubrir cómo una franquicia que siempre había hecho gala de un perfeccionismo enfermizo (ellos no tuvieron nada que ver en el desastre de la versión PAL de *Ace Combat 3* de **PSone**, salvajemente masacrado respecto al original japonés) comienza a mostrar tales síntomas de dejadez. Posiblemente sea el mercado el que ha avanzado a pasos agigantados mientras la fórmula *Ace Combat* ha permanecido inalterable. Y eso que **Namco** y los componentes de **Ace Project** han realizado un esfuerzo considerable por dotar al juego de un modo Historia repleto de dramatismo, con más de una hora de *intros* animadas de gran calidad y cerca de 14 horas de diálogos digitalizados entre aliados y enemigos. Eso sí, con voces en inglés subtituladas en castellano. A esto hay que sumarle un modo *Arcade*, independiente del modo Historia, bautizado como Operación *Katina*, cuya música *rock* y mecánica simple y directa recuerda irremisiblemente a los primeros *Ace Combat*. Pero aún con todo esto a su favor, algo falla en ***AC Jefe De Escuadrón***. Las misiones se suceden, los gráficos son geniales, pero al menos en mi caso (y os garantizo que soy un fan furibundo de la saga desde sus inicios) la mecánica me parece repetitiva. No encuentro nada que no hubiera visto ya en el *Trueno De Acero* de **PlayStation 2** y antecesores de **PSone**. Quizá sea culpa mía, me estaré haciendo viejo. O puede que el problema de ***Ace Combat Jefe De Escuadrón*** radique en que aterriza en Europa al mismo tiempo que *MGS3 Snake Eater*. De cualquier forma, un *Ace Combat* mediocre es cien veces mejor que cualquiera de sus competidores. Aunque eso no debería ser excusa para no intentar mejorar con cada nueva entrega. ■ ***Nemesis***



El momento más ridículo de toda la saga AC: perseguir un coche entre las calles de una... ¿ciudad?



Momentos antes de despegar deberás asignar un modelo de avión a cada uno de los componentes de tu Escuadrón



ACE COMBAT: J.D.E.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El modelado de los aviones y el realismo de las montañas.
- [+] Sonido Envolvente y posibilidad de ver los gráficos en 16:9.
- [-] La mecánica es monótona. No hay diferencias entre fases.
- [-] La persecución del coche es sencillamente ridícula.

12+

8.8	**GRÁFICOS:** En contraste con la impecable recreación de los aviones, algunas ciudades parecen sacadas de un AC de PSone.
8.9	**AUDIO:** Más de 14 horas de diálogo digitalizado, pero en inglés. La música, como siempre, es excelente.
9.1	**JUGABILIDAD:** Ace Combat inventó la fórmula del simulador con control arcade y sigue explotándola como nadie.
9.0	**DURACIÓN:** Más de 30 misiones y un modo Arcade independiente compensan la ausencia del ansiado modo On-Line.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: ¿Estamos ante el agotamiento de la fórmula Ace Combat? No quiero creer en ello. Simplemente es un pinchazo, como lo fue AC3 PAL. Y a pesar de todo, no encontrarás un simulador mejor que éste para PlayStation 2.



9.0 (SOBRE 10)

PlayStation.2

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT



COMPAÑÍA: **IGNITION**
DESARROLLADOR: **SNK**
DISTRIBUIDOR:
VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
PERSONAJES: **20**
VIDAS: **1**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: **7**
MEMORY CARD: **98 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SÍ**
PVP RECOMEN.: **49,95 €**

http://www.virginplay.es

La saga de SNK adquiere una nueva dimensión

Si bien el primer acercamiento de **SNK** al mundo de las tres dimensiones no le dio el resultado esperado (el batacazo con el sistema Hyper NeoGeo 64 resultó tremendo), el *hardware* de la generación actual de consolas y la práctica desaparición de NeoGeo ha llevado a la compañía de Osaka a crear una secuela de su saga de más éxito bajo un entorno poligonal. Diez años después de su aparición, *King Of Fighters* mezcla en esta ocasión un motor gráfico vanguardista, los personajes clásicos de la saga, y un control y una jugabilidad que combina la sencillez de los típicos títulos 3D (*chain*, ataques en el suelo, movimiento hacia el fondo del escenario, *juggles*) con los complicados *combos* y movimientos de los *KOF* clásicos. ***Maximum Impact*** permite la posibilidad de combinar grandísimos *combos chain* con especiales y *juggles*, algo a lo que llegarán tanto los aficionados a la lucha (que rápidamente controlarán los *chain*) como los expertos del *combo* clásico tras unas horas de práctica. Junto a las mencionadas novedades en su control, entre las nuevas incorporaciones jugables encontraremos un modo Historia con más argumento que cualquier otro *King Of Fighters* y un modo *Challenge* que consta de varios niveles (en los que a cambio de cumplir ciertos objetivos seremos obsequiados con nuevos trajes). Pese a



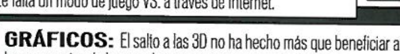
NOVEDADES TRIDIMENSIONALES

Entre los 20 personajes disponibles, encontraremos «viejas glorias» como Ralf, Ryo y Kyo (aunque con la posibilidad de seleccionar trajes que los hacen totalmente diferentes) y nuevos luchadores como Soiree Meira (capoerista), Mignon Beart (una especie de Athena Asamiya) y Lien Neville (la nueva «femme fatale»).



que **SNK** no ha hecho uso de técnicas de *motion capture*, algo que le quitaría gracia a las animaciones clásicas de la saga (principalmente porque algunos movimientos son imposibles), el *frame rate* está cerca de los 60 *fps.*, 50 en el caso de establecer el modo 50 Hz. Los característicos movimientos de la saga se encuentran intactos en esta nueva versión, al igual que la mayoría de sus personajes emblemáticos como Kyo Kusanagi e Iori Yagami, aunque ahora contarán con nuevos trajes que los hacen totalmente diferentes (otra de las ventajas de las 3D) y con rivales que se estrenan en la saga de lucha más longeva junto a *Street Fighter*, como Mignon Beart, Chae Lim (que sustituye a Kim Kaphwan) o Lien Neville. Junto al selector de 50/60 Hz., **Ignition** ha incluido la posibilidad de poner los textos del juego en castellano y, como extra, ha traído a nuestro país el *pack* original que se vendió en Japón, que ofrece un DVD-Vídeo con diversos materiales de la saga, así como un librito del tamaño de la caja del juego con los movimientos de cada luchador. ***Maximum Impact*** es un grandísimo título, capaz de enganchar a los novatos y de encandilar a los aficionados de los *KOF* clásicos, pues representa el regreso de **SNK** al desarrollo exclusivo para consolas de nueva generación y un salto cualitativo en una saga basada en el *hardware* de la extinta NeoGeo. ■ ***Doc***

«LA JUGABILIDAD 2D Y 3D SE DAN LA MANO EN LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA DE SNK»



LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Mezcla a la perfección la jugabilidad 2D y 3D.
- [+] La recreación del pack del juego japonés es todo un acierto.
- [-] Las animaciones son algo bruscas.
- [-] Le falta un modo de juego VS. a través de Internet.



8.9 **GRÁFICOS:** El salto a las 3D no ha hecho más que beneficiar a los personajes de la saga. Las animaciones son algo bruscas.

9.0 **AUDIO:** Aunque su banda sonora no tiene la calidad de las entregas 2D, posee algunos temas muy pegadizos y bien compuestos.

9.3 **JUGABILIDAD:** Maximum Impact mezcla elementos clásicos de las 3D con los típicos movimientos de la saga de SNK.

8.7 **DURACIÓN:** KOF: MI posee un modo Historia que supera al de las anteriores entregas y extras de todo tipo. Sólo falta el modo On-line.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Tanto los seguidores de la legendaria saga de lucha de SNK como los aficionados a los beat'em-up 3D encontrarán atractiva la combinación entre gráficos poligonales y jugabilidad (casi completamente) bidimensional.

9.1 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

■ Los nuevos trajes, desbloqueables a través del modo Challenge, cambian totalmente a los luchadores clásicos

■ Algunos escenarios están sacados de otros KOF, como South Town o NeoGeo Land



MANAGER

Una de las novedades es la posibilidad de actuar como *manager*, cediendo el control directo pero decidiendo aspectos como la defensa o el número de tiros que realiza cada jugador en los diferentes periodos. También se recoge la faceta psicológica con decisiones multi-respuesta relativas a problemas de los jugadores. La solución a los diferentes problemas determina su rendimiento en la cancha.

NBA 2K5

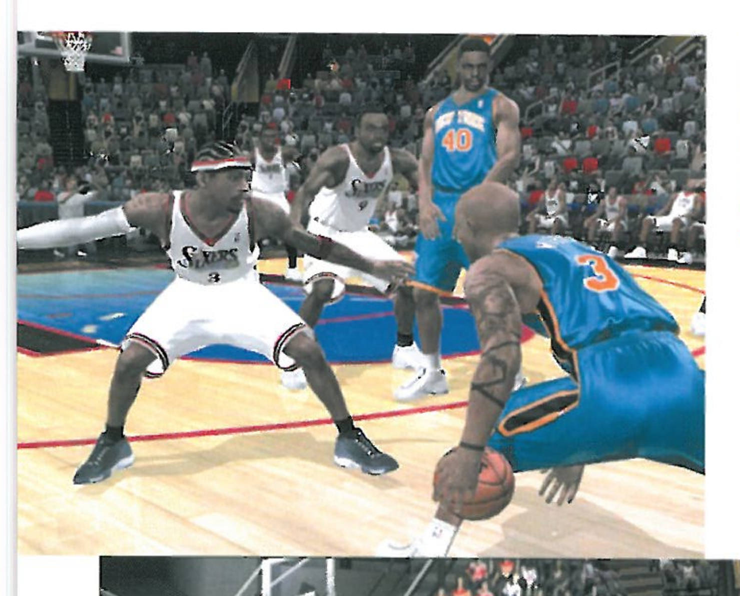
mejor relación calidad/precio

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
EQUIPOS: NBA + HISTORICOS
COMPETICIONES: 5
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 928 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 29,99 €

http://www.espngames.com

La nueva entrega de *NBA 2k* presenta interesantes novedades. De todas ellas la más llamativa es su precio (29,99 Euros), aún más reducido que el de la anterior versión (44,95 Euros). Con ello, un programa de primera línea, se sitúa a la altura de las ofertas que generalmente afectan a títulos de la temporada anterior. Este atractivo precio plantea la duda de si estamos ante un juego competitivo. Lo primero que salta a la vista es la actualización de plantillas, destacando la nueva reestructuración de franquicias de la NBA así como la presencia de Raúl López tras la inexplicable ausencia en la temporada anterior. En este sentido se mantienen los equipos formados por jugadores históricos desde la década de los 50. También se repite la presencia de la ESPN, lo que se deja notar en los primeros planos de las múltiples secuencias de animación, en las repeticiones automáticas y en los comentarios. En estos últimos, solamente disponibles en inglés, el peso lo tiene el ex-jugador de la NBA, Bill Walton, acompañado a pie de pista por Michelle

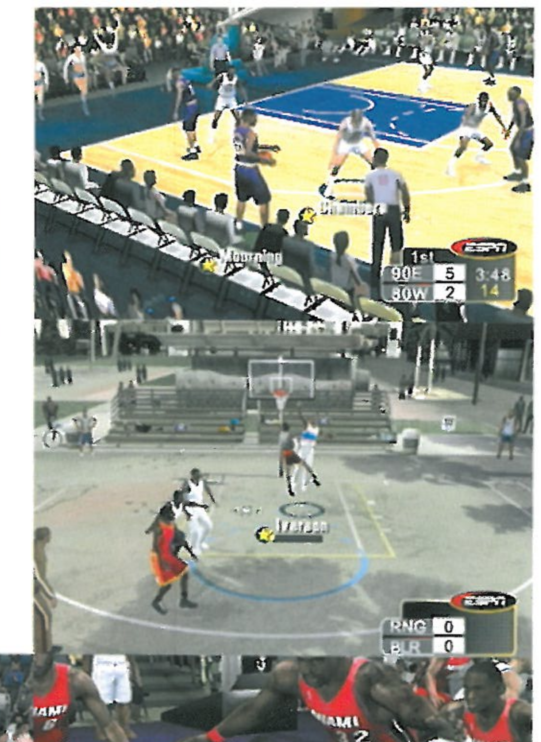
«LA MODIFICACIÓN EN EL SISTEMA DE CONTROL LO APROXIMA AL INCLUIDO EN LA SAGA NBA LIVE»





JUEGOS CALLEJEROS

Dentro de la variedad de competiciones, el baloncesto callejero tiene un importante papel. El número de jugadores va de 1 contra 1 al 5 contra 5, a la vez que se incluyen diversas modalidades de juegos como el 21 o la posibilidad de un todos contra todos.





MODO 24/7

Vuelve a incluirse este modo en el que se parte de la creación de un jugador con todo lujo de detalles. Como ejemplo, mencionar diferentes talones o 30 logos para las zapatillas. Después hay que ir superando partidos callejeros con los que se obtienen puntos con los que adquirir más de 100 nuevos extras.



Tafoya. Con ello se logra recrear el trepidante ritmo de las retransmisiones televisivas. A la calidad visual también afecta el nuevo entorno gráfico en el que se ha trabajado por mejorar los reflejos y las sombras sobre la cancha. Además, las seis cámaras incluidas permiten modificar inclinación y *zoom*, con lo que se consiguen planos más cercanos que en la anterior entrega. La configuración del control de los jugadores se acerca a la de NBA Live, incluyendo las jugadas definidas en el *pad* analógico y el «paso fuerte» en el triángulo. Con respecto a la anterior versión, mantiene la realización de jugadas especiales con el *pad* analógico derecho, como amagos o cambios de dirección, presentando algunos problemas de coordinación entre la reacción de los jugadores y las diferentes órdenes. En las opciones, la clásica NBA ofrece la posibilidad de jugar los partidos o actuar como un auténtico *manager*. Por otra parte, la clásica NBA cede parte del protagonismo al baloncesto callejero con el denominado 24/7. Este modo mantiene la estructura básica de la anterior versión (múltiples partidos callejeros con entrenamientos) a los que se añaden más de 100 objetos ocultos, así como partidas para varios jugadores simultáneos. El resultado es un programa sólido, que añade alicientes con su reducido precio. ■ ***CHIP & CE***

NBA 2K5

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un precio sin competencia.
[+] La mejora en el apartado gráfico.
[-] La ausencia de la opción de juego On-line.
[-] Los problemas en la respuesta.

3+

8.8 **GRÁFICOS:** A lo grandioso de las secuencias se unen planos más cercanos que aumentan la espectacularidad del juego.

8.6 **AUDIO:** En los comentarios destaca el ex-jugador Bill Walton. La música es dominada por el Hip-Hop.

8.9 **JUGABILIDAD:** El sistema de control se aproxima al de NBA Live. En ocasiones se producen desfases.

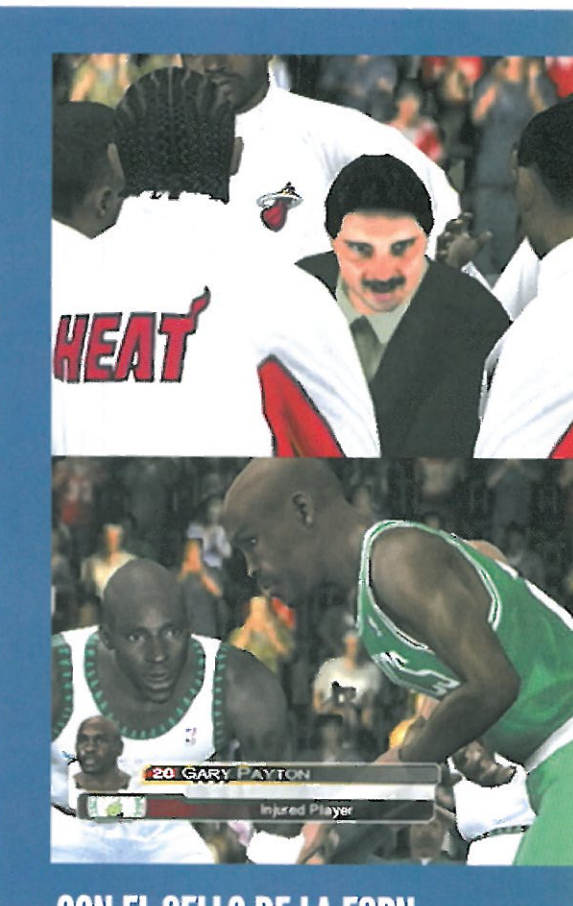
9.1 **DURACIÓN:** La variedad de opciones es un elemento a tener en cuenta. Las funciones de manager alargan la duración.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El programa mantiene la línea de toda la saga con un amplio abanico de opciones dentro y fuera de la NBA. Su reducido precio es un elemento clave sobre todo teniendo en cuenta su apreciable calidad.

8.9 (SOBRE 10)





CON EL SELLO DE LA ESPN

Las repeticiones, los comentarios y las numerosas secuencias juegan un papel fundamental a la hora marcar el ritmo de los partidos. El objetivo es recrear las retransmisiones televisivas de la ESPN.



COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
EQUIPOS: NFL+HISTÓRICOS
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
COMPETICIONES: 6
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 785 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 29,99 €

http://www.espnvideogames.com

ESPN NFL 2K5

El fútbol americano a todo ritmo

Los buenos aficionados al fútbol americano no están precisamente sobrados de juegos sobre este espectacular y a la vez intrincado deporte. Incluso el último *Madden*, líder indiscutible de esta disciplina, tuvo poca difusión en nuestro país. La nueva entrega de la saga que lleva el nombre de una de las cadenas televisivas más poderosas en Estados Unidos, ***ESPN NFL 2K5***, puede aguantar con firmeza las comparaciones con cualquier programa de *football*. El sello de las retransmisiones deportivas de la ESPN queda patente a lo largo de todo el juego, dotándolo de un dinamismo gráfico sin precedentes. Las secuencias de los prolegómenos de los partidos, de los tiempos muertos o las arrogantes celebraciones de los *touchdowns* son trepidantes. En esta ocasión no existen aportaciones de gran calibre, como la que supuso anteriormente la opción de jugar en primera persona, manteniendo la perspectiva desde el interior del casco de un jugador. Esta vez han centrado sus esfuerzos en un nuevo modo que conmemora el 25 aniversario de la cadena. En él reviviremos los mejores duelos de las últimas décadas entre equipos que marcaron época, con leyendas como Joe Montana o Dan Marino. También se han añadido algunos nuevos movimientos, como la posibilidad de zafarse del placaje del defensor en plena carrera y alguno que otro más. Su asequible precio no exigirá un sobreesfuerzo a nuestros bolsillos, y lo hará aún más atractivo. ■ ***Molokai***

ESPN NFL 2K5

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El desbordante ritmo de las presentaciones y de los partidos.
[+] La mejora en la IA repercute positivamente en la jugabilidad.
[+] Un precio realmente ajustado.
[-] No tiene, en España, posibilidades On-line.

3+

9.4 **GRÁFICOS:** Demoledores. El montaje, a modo de una retransmisión televisiva, es insuperable. Todo se mueve a la perfección.

9.0 **AUDIO:** Por momentos creeremos estar junto al terreno de juego. Este año se puede personalizar la música de los estadios.

8.8 **JUGABILIDAD:** No es necesario ser un experto para hacer buenas jugadas. La asistencia táctica facilita una buena elección.

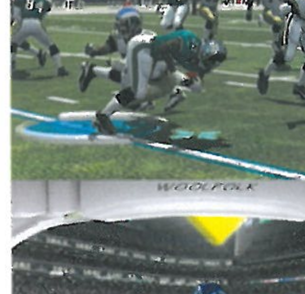
8.7 **DURACIÓN:** El modo Franquicia con la celebración del *draft*, los contratos, etc., da para rato. Dificultad adaptable a nuestro gusto.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Sega planta cara al aclamado Madden y no sale mal parado. El apartado gráfico de ESPN NFL 2K5 es, probablemente, el mejor en su género. Su moderado precio, 29,99 Euros puede decantar la balanza a su favor.

9.1 (SOBRE 10)







DE CERCA

La anterior entrega de la saga nos sorprendió gratamente con el llamado *football* en primera persona. Sufriremos los tremendos placajes en nuestra propia piel. Ya advertimos de que rodaremos por los suelos la mayor parte del tiempo, pero es una buena experiencia.

■ Mientras ganemos yardas es mejor no mirar atrás

¿Hay algo mejor que reducir una ciudad a ruinas? Sí, hacerlo en compañía de tres amigos



COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: PIPEWORKS
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 4
PERSONAJES: 18
MODOS DE JUEGO: 5
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 252 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 19,95 €

http://www.atari.com

GODZILLA SAVE THE EARTH

El coloso japonés celebra su 50 cumpleaños a lo grande

Elevado a la categoría de icono por el público japonés y norteamericano, el bueno de Godzilla cumplió en 2004 medio siglo de vida. Las celebraciones incluyeron el re-estreno de la película original de 1954, un nuevo filme (*Godzilla: Final Wars*) y este videojuego, obra de los norteamericanos Pipeworks, que reúne 18 monstruos clásicos de la factoría Toho. Colosos tan entrañables como Mothra (la polilla gigante), King Ghidorah o Rodan volverán a verse las caras con Godzilla en destructivas batallas que harán añicos las ciudades más conocidas del planeta: San Francisco, Londres, Los Ángeles y por supuesto, Tokio. A través de una mecánica de juego que ha permanecido inalterable desde los lejanos tiempos del *King Of The Monsters* de **SNK**, una barrera de energía delimitará el campo de la batalla. Dentro de él todo vale; desde arrojar un edificio a la cabeza del contrario a utilizar llaves más propias de un luchador de *wrestling* que de un saurio antediluviano. En el improbable caso de acabar hastiado del combate directo contra otros tres jugadores, ***Godzilla: Save The Earth*** ofrece interesantes alternativas para los jugadores solitarios. Además del clásico modo Historia, existen 12 divertidos retos, que incluyen un concurso de triples y la destrucción completa de una ciudad en un tiempo límite. Gráficamente no es una maravilla, pero por menos de 20 Euros, es difícil encontrar títulos tan divertidos como éste. ***Nemesis***

GODZILLA SAVE...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Diversión para cuatro jugadores... ¡Por menos de 20 Euros!
[+] Los minijuegos, especialmente el concurso de triples.
[-] Gráficamente no puede competir con War Of The Monsters.
[-] Al final no se ha incluido el prometido modo On-line.

7+

6.9 **GRÁFICOS:** Los gráficos son bastante flojos. El día que hagan un juego de Godzilla con calidad visual se acabará el mundo...

7.8 **AUDIO:** Voces en inglés. Cada monstruo incorpora los característicos gritos y gruñidos, extraídos directamente de las películas.

8.3 **JUGABILIDAD:** Destruir una ciudad siempre ha sido divertido. Y si lo haces mientras peleas con tres amigos, aún mejor.

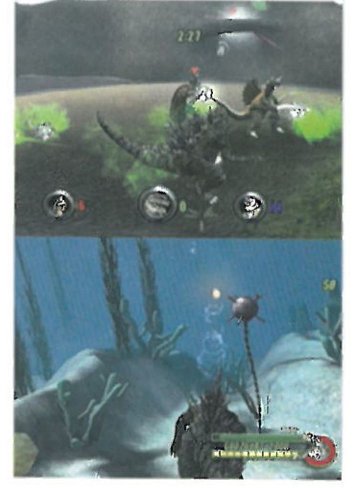
8.4 **DURACIÓN:** Aunque los retos son bastante entretenidos, es el modo de 4 jugadores quien se encargará de alargar la vida del juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: A un precio de 60 Euros, Godzilla: Save The Earth se podría considerar un título bastante malo. Pero por 20 Euros, no hay queja posible: 4 jugadores, 12 minijuegos y destrucción de ciudades. ¿Alguien puede ofrecer más?

7.9 (SOBRE 10)





ACEPTA EL RETO
Podrás participar en 12 divertidos minijuegos que incluyen desde distintas pruebas *arcade* a un campeonato de triples, pasando por una particular versión de los bolos.

LOS TRES CABALLEROS

Antes de que de comienzo cada nivel, tendremos que elegir entre dos de los tres personajes a nuestra disposición. Una vez metidos en la acción, podremos intercambiar el control entre ellos pulsando sólo un botón. El que se quede en la retaguardia irá recuperando energía poco a poco. Además, ambos podrán realizar un potente ataque combinado cuando se llene una barra.



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN.**
GÉNERO: **ARCADE**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
FASES: **10**
VIDAS: **ENERGÍA**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **3**
MEMORY CARD: **104 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SÍ**
PVP RECOMEN.: **44,99 €**

http://www.capcom-europe.com

MEGAMAN X8

Como reza el popular eslogan «Somos Azules»...

Capcom sigue empeñada en perpetuar la tradición de su vieja escuela en una época en la que la mayoría de los juegos optan por fórmulas mucho más avanzadas. Esto, en principio, no debería representar un problema, pero experiencias anteriores con esta saga nos hacen albergar algunas dudas sobre el resultado final. *Megaman X7* fue todo un fiasco, y por ello la desarrolladora nipona prometió grandes cambios para este ***X8***. Y desde luego que lo han cumplido, pues este nuevo capítulo supera con creces a su antecesor (algo no muy complicado, desde luego). Para empezar, nos encontramos ante tres personajes distintos, cada uno bastante diferenciado a la hora de jugar. La versión «X» de *Megaman*, con su disparo potenciado; Axl, armado con una pistola capaz de disparar continuamente y con la posibilidad de mantenerse en el aire unos segundos; y Zero, poseedor de una gran agilidad y de una espada de energía. Tras el prólogo llegaremos a una pantalla donde podremos elegir entre todas las fases del juego, cada una gobernada por un villano diferente. Aunque el desarrollo sigue siendo en 2D, los escenarios recrean bellos parajes tridimensionales, y la cantidad de posibilidades hace que supere la media en cuanto a jugabilidad. ■ ***Doc***

MEGAMAN X8

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El desarrollo es divertido a pesar de sus limitaciones.
[+] Gráficamente está bastante cuidado.
[+] La idea de los tres protagonistas es muy acertada.
[-] En algunos momentos su dificultad es demasiado alta.

7+

8.5 **GRÁFICOS:** A pesar de lo limitado de su desarrollo, presenta unos escenarios bien creados y unos personajes reconocibles.
8.9 **AUDIO:** En cada una de las fases nos encontraremos con una melodía distinta, muy en la línea de los clásicos de 16 bits.
8.5 **JUGABILIDAD:** El control es muy sencillo, y el hecho de poder elegir fase ayuda a que aumente la variedad.
8.3 **DURACIÓN:** Como juego no es muy largo, pero incluye bastantes extras a desbloquear y finales diferentes.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Capcom ha aprendido de sus errores y, tras sorprendernos con la incursión de Megaman en los RPG con «Command Mission», revitaliza su saga más popular con un título más que correcto, aunque sin alardes.

8,4 (SOBRE 10)



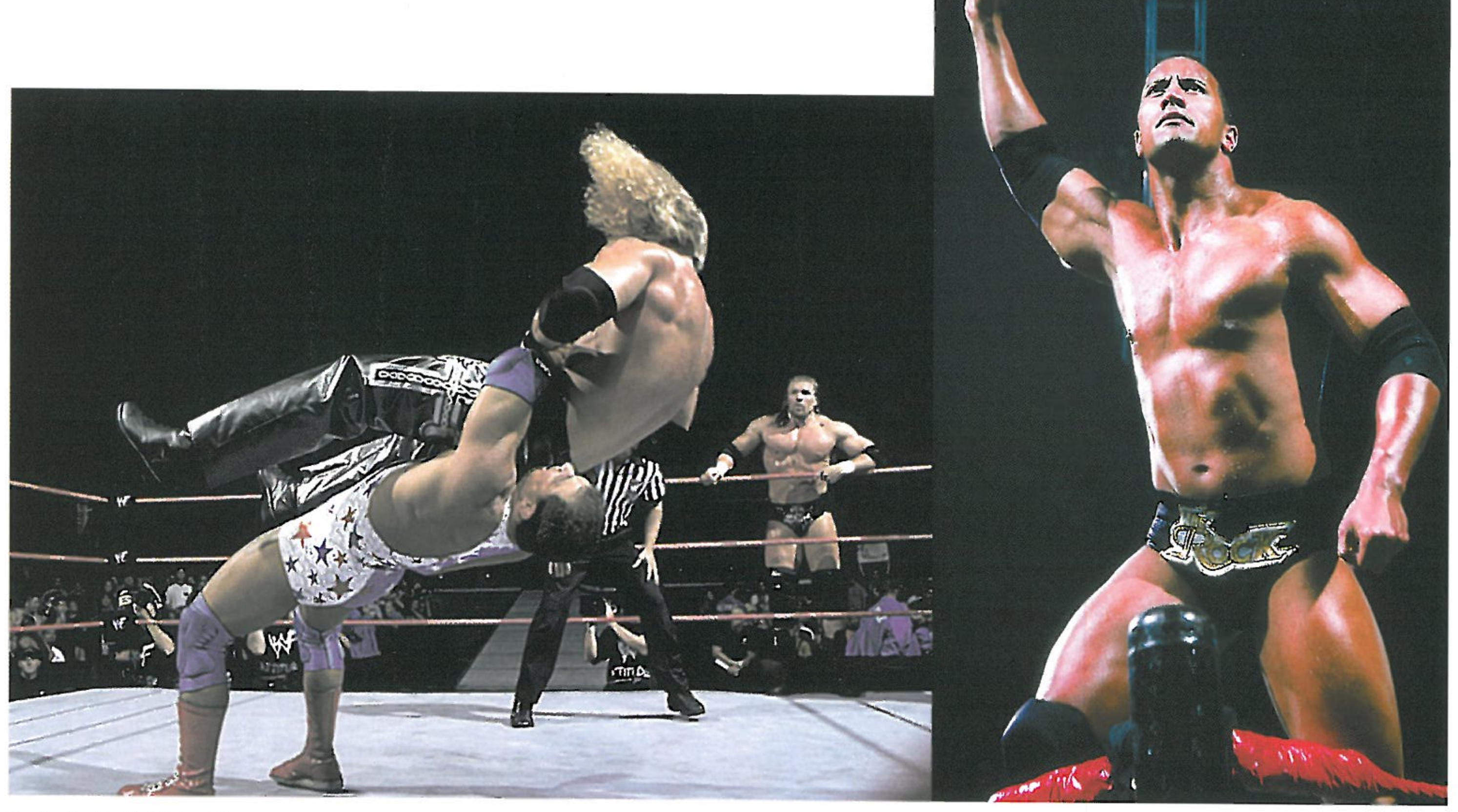


■ **Desde esta pantalla podremos acceder a las ocho fases principales del juego. Antes de entrar seleccionaremos a una especie de «ayudante» que nos reportará algunas ventajas**

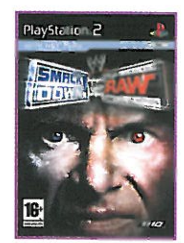


PlayStation 2

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM



W.W.E.
SMACKDOWN VS. RAW



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: **JAKKS PACIFIC/YUKE'S**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
LUCHADORES: **41**
MODOS DE JUEGO: **23**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **4**
MEMORY CARD: **497 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP RECOMEN.: **59,95 €**

http://www.thq.com

Por favor THQ, danos el wrestling nuestro de cada año

Con la desaparición de **Acclaim** (y la defunción de la franquicia *Legends Of Wrestling*), **THQ** y **Yuke's** tienen vía libre para reinar en solitario en el universo de la lucha libre. La única alternativa a ***Smackdown Vs Raw*** es *Rumble Roses*, y éste ha sido programado por la propia **Yuke's** para **Konami**, dedicando toda la atención a la explosiva anatomía de las luchadoras en detrimento de una mayor variedad en la mecánica de juego. En ***Smackdown Vs Raw*** vas a encontrar 23 modos de juego, 41 luchadores y los mejores gráficos de toda la saga, con un 40% más de polígonos en cada personaje, mejores texturas y mayor resolución. Además de las clásicas peleas por equipos, la Jaula o el *Royal Rumble*, esta nueva entrega de la saga *Smackdown* incorpora entre otras novedades, combates en *parking* (*Parking Lot Brawl*) donde podrás interactuar con los coches aparcados para multiplicar el daño sobre el rival (empotrándole contra los parabrisas, etc.). El modelado de los personajes es una verdadera maravilla, sobre todo la animación facial. ¿Justifican todas estas mejoras la compra de ***Smackdown Vs Raw***, a pesar de tener ya los capítulos anteriores?. Los gráficos puede que no, pero sí el modo On-line, siendo el primer simulador de *wrestling* que lo incorpora. Sólo por eso ya merece la pena. ■ ***Nemesis***

SMACKDOWN VS RAW

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Todo el aspecto gráfico, en general, es soberbio.
[+] Incluye modo On-line y otros 24 modos de juego diferentes.
[-] El nivel de dificultad es demasiado bajo.
[-] Se echan en falta más luchadores legendarios.

16+

9.0 **GRÁFICOS:** Sólo Rumble Roses llega a superar en calidad gráfica a esta nueva entrega de Smackdown.

7.6 **AUDIO:** Como todas las entregas anteriores, incluye el tema musical de cada uno de los luchadores. Voces en inglés.

8.7 **JUGABILIDAD:** El control de los personajes es bastante accesible. Y los 24 modos aportan mucha variedad.

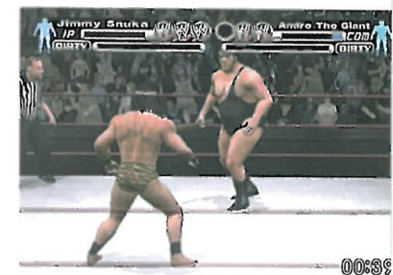
9.0 **DURACIÓN:** La conexión On-line es sólo uno de los muchos atractivos de Smackdown Vs Raw. El modo carrera es muy divertido.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: ¿Rumble Roses o Smackdown? La elección es difícil. El juego de Konami es mejor gráficamente, pero el de THQ le gana por puntos al ofrecer muchos más modos de juego y una mayor variedad.

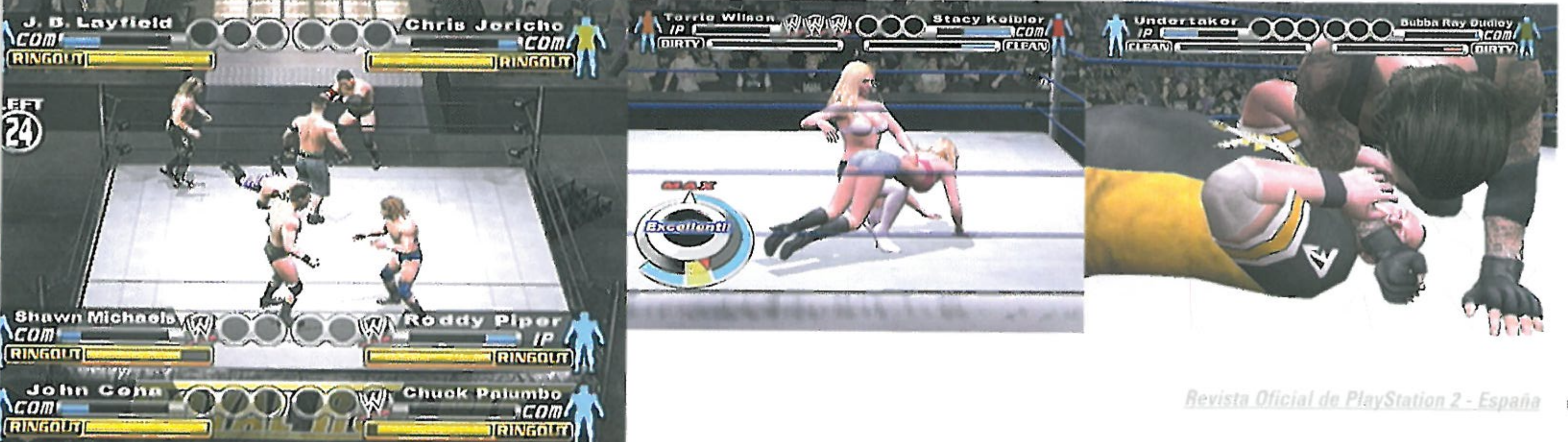
8.8 (SOBRE 10)

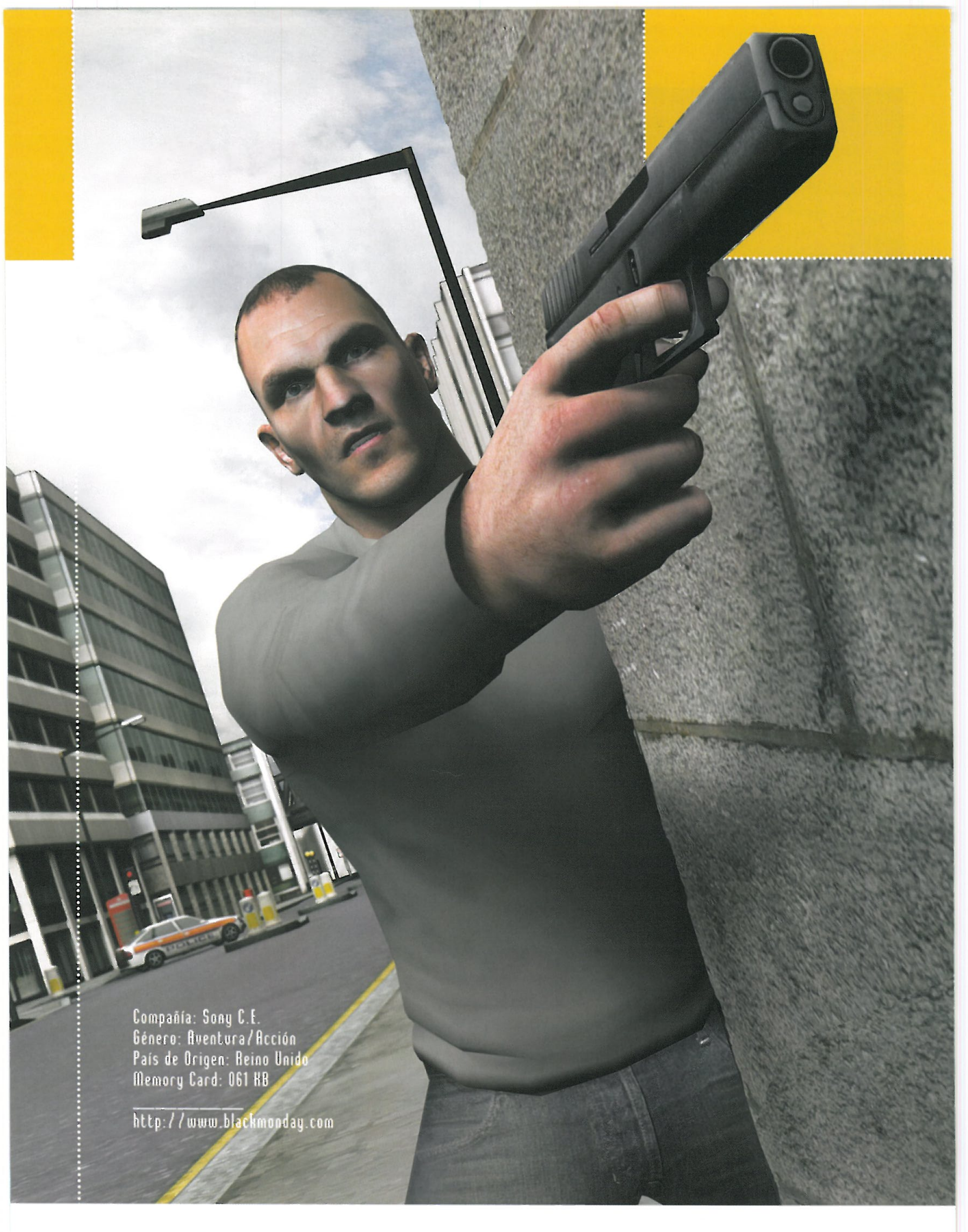






■ El modo Carrera incluye infinidad de secuencias, que van variando dependiendo del éxito de nuestro personaje

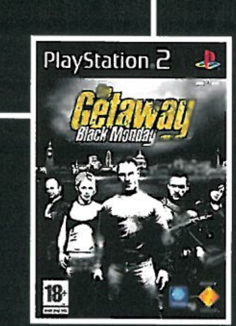



Compañía: Sony C.E.
Género: Aventura/Acción
País de Origen: Reino Unido
Memory Card: 061 KB
http://www.blackmonday.com

POR ANGELFRAN

GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final



La última producción de Team Soho reproduce con todo detalle las calles del centro de Londres en una trepidante aventura que te conducirá hasta los bajos fondos de la ciudad. Recorre este impresionante escenario a pie, en coche, moto, camión y hasta conduciendo un autobús. Pero si no quieres perderte en la capital británica y caer en las garras de la mafia londinense, sigue los consejos de esta guía.

THE GETAWAY BLACK MONDAY

CAPÍTULO UNO

Al anterior The Getaway se le conoció como la réplica inglesa a GTA. En esta ocasión, además de mejores gráficos hay más vehículos y mucha más acción. Eso sí, encontrarás una reproducción perfecta de Londres, pero de momento nos metemos en el coche de policía con Ben Mitchell y sus compañeros, porque la acción empieza ahora mismo.
Sal del coche y ve al piso segundo del edificio. Espera a que se derribe la puerta y esposa a todos los que están dentro del piso. A estos no les mates, reserva las balas más adelante. Cuando te den el aviso de una puerta secreta, ve para allá y observarás el laboratorio de coca. Bien, sal al exterior del edificio y podrás probar tu puntería con todos los tipos que te están disparando. Sigue las órdenes de tu superior y acaba con todos ellos, al mismo tiempo, podrás entrenarte con las órdenes del pad para que Ben pueda parapetarse y esquivar las balas de los «malos». Baja ahora al patio donde tendrás una pelea con tipos armados con automáticas.
Puedes utilizar una bomba de humo para ayudar a tus compañeros y hacerte rápidamente con el control de la situación. Tras esto, tu jefe te indicará que subas al tercer piso del edificio donde se esconden los líderes de la banda de narcos. Bien, sube hasta el tercer piso y entra en la puerta abierta.
Está todo a oscuras, pero automáticamente se conectará la linterna de tu arma automática, avanza despacio por la casa y cuando tropieces con los dos tipos que tienen a la anciana como rehén, baja el arma y al mismo tiempo atácales con tus puños sin que les de tiempo a reaccionar.
Sal por la ventana y allí en el tejado caerá el resto de la banda. No ha sido una misión muy difícil.

CAPÍTULO DOS

Ahora tienes la oportunidad de conducir por el siempre caótico Londres... Y comprobar las capacidades de conducción de Black Monday. Puedes usar la sirena para despejar el camino hasta tu camino: el club de boxeo.
Entra dentro del edificio por las puertas rojas y sube por las escaleras, cuidado con el tipo que te está esperando arriba. Allí encontrarás una buena pelea, puedes utilizar los típicos elementos del ring de un gimnasio como los sacos de pelea para ponerte «en guardia». Sigue avanzando hasta que recibas nuevas instrucciones de tu jefe. Entra en el edificio por la parte de atrás y avanza hasta que llegues a las escaleras que te conducen al sótano. Allí serás atacado de nuevo por tres tipos desde posiciones distintas.
Una vez allí tendrás que subir de nuevo y limpiar la zona de estos molestos tipos.
Por todo lo demás, no hay nada más que hacer en este violento capítulo.

CAPÍTULO TRES

Una nueva persecución en coche, así que utiliza de nuevo la sirena para abrirte paso. Tendrás unos «encuentros» con algunos vehí-

culos que te dispararán. Una buena oportunidad para entrenarse en las persecuciones.
Una vez que llegues a tu destino, un duro combate empezará. Ten cuidado de no herir a tus compañeros, pues la refriega es tan grande que las balas silban por todas partes.
Avanza por los containers y cruza la puerta. Habrá más combates con toda clase de enemigos parapetados tras las lavadoras. Ten cuidado y como siempre avanza despacio y no dejando a nadie que escape. Tus compañeros te ayudarán en esta tarea.
Posteriormente llegarás a un área dominada por una gran máquina procesadora de metal. Este lugar está plagado de enemigos armados con automáticas, por lo que debes parapetarte metro a metro prácticamente y avanzando en zig-zag. Nada de avanzar en línea recta.
Así llegaras hasta el cubil de nuestro «amigo» letón. Le encontrarás en el área izquierda de su base y fuertemente protegido. No le dispares porque tu objetivo no es matarlo, sólo pégale una buena paliza.

CAPÍTULO CUATRO

Mantén vigilado a tu prisionero . Síguele cuidadosamente con el coche y entra dentro del edificio, después accede por las dobles puertas abiertas. En el interior y tras echar un vistazo a la maquinaria, comprueba la situación de máquinas y enemigos, y sube por las escaleras. Allí tendrás un encuentro con unos tipos que están vigilando. Entra por la puerta y alguien te dispara desde la mesa. Bien, ten sangre fría y ve a por él.
Sigue avanzando y encontrarás a tus enemigos bien parapetados en todas las distintas estancias, se trata de una fase de avanzar y disparar. Sigue así hasta que oigas una súplica lastimera de la mujer a la que tienes que rescatar.
Búscala y cuando la encuentres empieza la parte más difícil de la misión. No debes permitir que Jackie, la rehén muera.
Cuando salgas del edificio verás que el suelo se desploma sobre sí mismo, debes saltar con el botón Triángulo justo en el mismo borde del agujero. Jackie te seguirá por su cuenta. Mientras tanto, no dejes ningún enemigo con vida...
Una vez salgas del ascensor principal recibirás un duro ataque desde tu flanco derecho por lo que dispara en primer lugar en esa dirección. Posteriormente tendrás la ayuda de tus amigos policías y más adelante recibirás una nueva lluvia de balas. Avanza hasta el exterior del edificio y todo habrá acabado de momento.

CAPÍTULO 5

Estás en serios problemas con un coche a punto de explotar. Avanza por el callejón hasta que veas un coche deportivo. Deja el tuyo que está en muy malas condiciones y pilota esa joya que los diseñadores del juego te han facilitado. Sigue adelante y evita a los vehículos que te persiguen.
Una vez en la carretera, sigue a la furgoneta y oblígala a detenerla. Tras acabar con los malos debes recoger a Jackie.
Ahora es un buen momento para echar un vistazo al mapa y poder comprobar tu destino: una casa donde Jackie estará a salvo, señalado por un círculo verde. Ahora tienes que seleccionar la ruta más corta y menos peligrosa para la seguridad de Jackie. Una vez en las inmediaciones de la casa, se acabará la misión.

CAPÍTULO 6

Échale un vistazo al mapa para planear la mejor ruta posible hasta la zona conocida como Bloomsbury. Allí aparecerá una nueva escena cinemática.
Sigue a tu compañero hasta que llegues a una puerta verde que puede ser derribada simplemente pulsando la tecla Triángulo.
Baja por las escaleras y de nuevo sigue a tu compañero hasta que llegue a una puerta. Bien, utiliza tu armamento en ese momento para evitar «problemas».
Regresa y cruza por la siguiente puerta, liquida enemigos y activa el ascensor. De nuevo, prosigue la matanza y avanza hasta que llegues a una habitación oscura donde tu compañero te preguntará dónde ir.
Crúzala y, como siempre en estas circunstancias, avanza despacio porque en un momento te van a pegar. Tú y tu compañero debéis cubriros bien porque habrá problemas hasta que llegues al túnel del metro (o Tube como dicen los londinenses).
Nada más llegar al túnel se produce una gran explosión. Sigue a tu compañero y de nuevo se producirá una escena cinemática.
Ahora estás en el vagón del metro y de nuevo tendrás problemas con los tipos que desean verte muerto.
Arréstalos tan rápido como puedas, eso de pende de ti. Ve a la puerta que comunica al siguiente vagón y ábrela a patadas si es necesario. En el otro vagón hay tres tipos con automáticas y que retienen a un rehén. Debes procurar que el rehén permanezca vivo y arrestar a los nenes malos.
Ya en el último vagón, intenta aparecer antes que tu compañero para que no se líe a tiros con todo el mundo, incluido los rehenes. Tu tienes más sangre fría y sabes como hacer estas cosas sin que ningún inocente muera... ¿O no?

CAPÍTULO 7

Utiliza la sirena para apartar al tráfico civil de tu camino, para eso eres poli, ¿no? En el mapa intenta localizar Mayfair, que es tu destino. Cuando llegues tendrás un buen «recibimiento» por parte de los Yardies. Utiliza los coches a modo de escudo, como siempre, y aguanta la posición hasta que recibas nuevas órdenes.
Un helicóptero aparecerá en escena. Síguele utilizando los indicadores del mapa.
En tu persecución aparecerá un coche que intentará atacarte por detrás, por nada del mundo pierdas tu objetivo, así que deshazte rápidamente del coche atacante con un buen par de disparos a la ventanilla del conductor. El coche objetivo está cerca y en él viaja Tyler que debe seguir vivo a toda costa.
Cuando sus compañeros hayan muerto, mete a Tyler en tu propio coche.
Ahora debes entregar a Tyler en la comisaría de policía.
Una vez más, comprueba el mapa de Londres y elige la ruta más corta. Serás atacado frecuentemente, pero con la experiencia que estás obteniendo conduciendo y disparando, el resto de la banda Yardie no debe darte ningún problema.

CAPÍTULO 8

Tendrás un secuestro ante ti. Bien, regresa a la casa donde dejaste a la chica porque está otra vez en problemas.
Tendrás la ayuda de tus compañeros. Sube por las escaleras hasta llegar a una zona bastante oscura. Sigue avanzando y ayuda a un policía que está siendo golpeado por uno de los chicos malos.
Ahora pon rumbo al tejado y salta entre los distintos edificios. No te preocupes, tu chico lo hace de forma automática, sólo se trata de correr.
Cuando veas a uno de los tipos caer porque se ha colapsado el suelo, ve a la esquina contraria, corre y salta, y al mismo tiempo dispara al tipo que te está machacando a balas. Sí, es un poco difícil, hay que decirlo. Avanza por la puerta tras el cadáver del tipo ese y ve por el pasillo de la derecha. Sube por las escaleras para limpiar la zona de tipos malos.
Regresa por las escaleras y ahora sí que debes ir por el pasillo de la izquierda. Permanece quieto durante un momento delante de la puerta cerrada porque ésta explotará. Rescata a los supervivientes y baja por las escaleras.
Ve hasta la esquina y tendrás a tu objetivo localizado. Ve tras él y acabará esta misión.

UN BREVE CATÁLOGO DE LAS CRIATURAS DE LONDRES

EDDIE O'CONNOR



__Eddie es el clásico ejemplo de chico humilde que vive en un barrio con problemas pero que su honestidad y sentido de la amistad le ha evitado meterse en numerosos problemas. Es un apasionado del boxeo y si se encuentra en serios problemas, prefiere los golpes en la nariz y las patadas en los puntos sensibles masculinos a utilizar pistolas y otras armas.

BEN MITCHELL



__Ben era un chico muy malo. Un matón que se hinchaba a drogas y otros vicios hasta que el ejército inglés le puso en vereda. Desde entonces trabaja como policía destinado en servicios especiales y es un tipo bastante callado, sobre todo desde que mató a un chaval por la espalda de forma accidental.

SAM



__Sam es la novia que todo friki de los ordenadores quisiera tener: guapa, esbelta, inteligente, rubia, simpática y capaz de saltarse cualquier protección de un sistema informático. Tal vez su ambición y su frialdad hagan sombra a ese diamante en bruto que es.

VIKTOR SKOBEL



__Viktor simboliza a los nuevos jefes de la mafia rusa, sofisticados, crueles y más fríos y antipáticos que sus colegas italianos. Desde Estonia ha viajado hasta Londres para fundar un peculiar imperio económico y como cualquier millonario siempre anda rodeado de chicas guapas a las que trata con desprecio. En el fondo, no es más que un misógino podrido de dinero.

ZARA



__Con nombre de tienda gallega de ropa, Zara es la bella «nena» de Viktor que siempre está a su lado aguantando sus insultos y malos modales. En cambio, esta belleza dispone de una tarjeta Visa Oro y Londres es una ciudad ideal para las compras de una chica sin problemas de dinero.

NADYA



__Esta dura mujer fue una de las militares más respetadas del antiguo ejército rojo. Tras su llegada a Londres con Viktor, éste le hizo responsable de su servicio de guardaespaldas, pues no en vano, Nadya es una experta en armas de todo tipo y uno de los rivales más duros de pelar.

LEVI



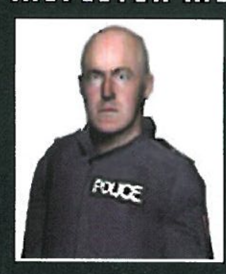
__Levi es el típico delincuente de poca monta de la Europa oriental que tras la caída del muro ha encontrado el paraíso en el mundo capitalista. Se dedica al contrabando y a los negocios legales, y ha encontrado una fortuna exportando productos de lujo a su Letonia natal.

DANNY



__Danny es uno de los tipos que más han hecho por ayudar a los chavales del barrio de Eddie. En su gimnasio se entrenan como boxeadores y es apreciado por todos. Siente un especial cariño por Eddie, aunque últimamente se encuentra en problemas.

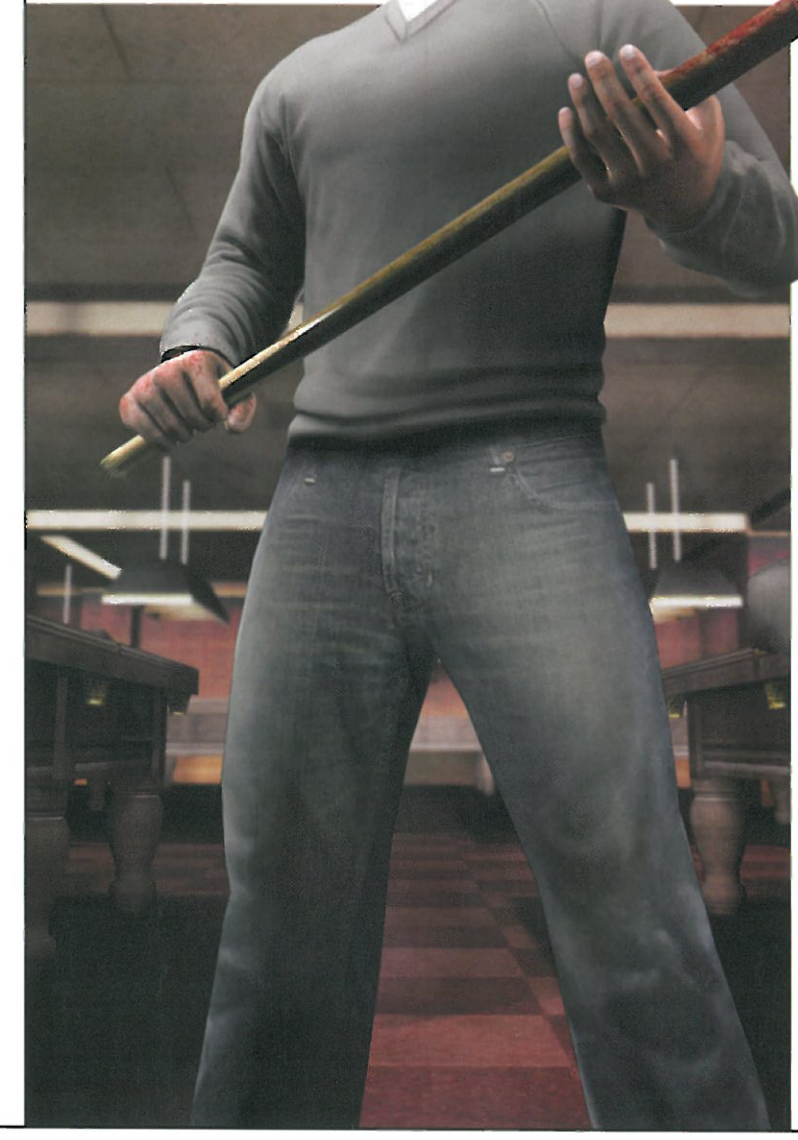
INSPECTOR MUNROE



__El jefe de policía y superior de Ben. Un tipo duro, simpático que trata por igual a sus ayudantes, pero que jamás pone en duda su autoridad. Sabe donde se mueve y todo el mundo le respeta y quiere.

CAPÍTULO 9

En este nuevo capítulo conocerás a Sam y Eddie. Repasa el manual porque estos personajes tienen unos controles ligeramente distintos a Ben.
De momento, tienes a Eddie, un tipo que ya sabes que le gusta el boxeo, por lo que tu táctica de combate debe cambiar a partir de este momento.
Empiezas con una pelea. Cruza el puente y llegarás hasta donde está nuestra amiga Sam.
Espera a que venga un guarda y déjale fuera de combate.
Ve hacia la derecha, abre la puerta del final. Entra en la cocina y ve por el pasillo de la izquierda. Sigue avanzando hasta que llegues a unas escaleras hacia el piso superior.
Aquí pondrás a pruebas las habilidades de combate con los puños de Eddie. Sigue limpiando la zona, hasta que puedas conducir a Sam a la habitación del ordenador. Una vez allí, Sam hará prueba de sus habilidades con la informática.
Ahora debes dirigirte al piso 15. Ve hacia las escaleras, sube y entra por la puerta de la derecha. Dirígete a la cocina, luego entra por la izquierda y sigue avanzando hasta que veas a tus amigos.
Sigue a Arthur que empieza a correr y protégele de todos los tipos que intentan detenerle.
Detén a tu amigo y junto con John baja las escaleras. Sigue avanzando por los pasillos. En una de las habitaciones verás a un guardia armado con una peligrosa porra. Esto es pan comido. Quítale la porra y envíale a dormir. Sigue de nuevo a Arthur y ve hasta la oficina donde está la caja fuerte. Regresa por las escaleras para limpiar la zona de guardias y Arthur pueda «trabajar» tranquilo. A continuación, ve hasta el piso 12. Entra por la derecha, avanza por los pasillos y encontrarás el puente abierto. Pulsa sobre el mecanismo para bajarlo y podrás escapar.



CAPÍTULO 10

Sigue a Sam. Baja por las escaleras, habrá unas escenas cinemáticas y aparecerán, acaba con ellos. Avanza por la puerta y ve por la izquierda.
Pon fuera de combate a los guardias que hay en el área de la izquierda mientras Sam está haciendo de las suyas. Cuando Sam entre en la habitación, pulsa el botón del ventilador y de nuevo sigue a Sam, y detente cuando ella lo haga.
Cuando llegues a la puerta cerrada, Sam subirá por un conducto de ventilación y la podrá abrir desde atrás.
Continúa y sube por las escaleras. Tras la discusión entre los vigilantes, ve a la derecha y luego a la izquierda para rodearlos y entrar por la puerta trasera.
Baja por las escaleras y coge un trozo de tubería que podrás usar como arma. Sam se separará de ti. Sigue a lo largo del túnel hasta que veas que Sam tiene algunos «ligerillos» problemas. Ve a ayudarla. Prepárate para uno de los combates más duros que has tenido. De nuevo, sigue a Sam y aparecerán unas nuevas escenas cinemáticas. A continuación, verás que Sam está conduciendo. La parte final de este capítulo será una persecución bastante peligrosa.
Cuando pases el control policial, no te cortes en disparar a los policías hasta conseguir que todo el mundo te persiga y los polis bloqueen la carretera. Entonces, una nueva escena cinemática dará fin al capítulo.

CAPÍTULO 11

Entra dentro del Club y sube por las escaleras de la izquierda. Aparecerán numerosas secuencias en forma de «flashback». Dirígete a la esquina y ve a la puerta más allá de las mesas de billar. Sube por las escaleras hasta que veas al pobre John que ha pasado a mejor vida. Mata a los tipos que intentan asesinarte.
A la derecha hay una escalera que está en muy malas condiciones. Regresa por donde has venido y no dejes de disparar.
Aprovecha para robar el armamento de los tipos que has liquidado. En este caso, la munición es mejor que la fuerza bruta. Liquida a todos hasta que aparezca una nueva escena cinemática.
A continuación, ve al gimnasio. Para ello es mejor que cambies de coche y te dirijas hasta Finsbury. Conduce de la mejor forma posible para no evitar demasiadas sospechas ante la policía.
En el punto amarillo está el gimnasio y el punto final a este capítulo.

CAPÍTULO 12

Ahora jugarás como Sam, una experta moviéndose como un gato entre las sombras, aunque no es muy habilidosa en defensa personal, por lo que deberás ser muy cuidadoso a partir de ahora.
Baja por la calle hacia la derecha hasta que dejes de ver a los policías y cruza al otro lado y atraviesa los arcos.
Cuando veas a dos policías en lo alto, vigílalos hasta que se metan en el edificio. Entra detrás de ellos, sigue avanzando y salta hasta el tejado metálico.
Este capítulo te servirá como entrenamiento de las numerosas habilidades de sigilo de Sam.
Black Monday es una mezcla de estilos como habrás podido comprobar y es necesario que manejes a Sam a la perfección porque en los capítulos siguientes la dificultad es extrema. De nuevo, espera a que uno de los polis entre en el tejado.
Entra por la ventana abierta. Súbete a una de las mesas de billar, da un salto hasta el sistema de iluminación y avanza por allí hasta que aparezca una secuencia cinemática.

Baja y ocúltate para que no te vea la policía. Una vez que el poli y el médico se hayan ido, cruza por la puerta de la izquierda. Baja las escaleras con cuidado y de nuevo espera a que el policía se largue. Sigue avanzando hasta que llegues a la zona del sótano y permanece oculto ante la ronda de los polis. Entra en el sótano y aparecerá la secuencia final del episodio.

CAPÍTULO 13

Sam deberá conducir en dirección contraria durante los primeros momentos de este capítulo, así que atención al tráfico y sobre todo a los coches de los polis y los «malos» que no te darán tregua. Sigue las indicaciones del mapa hasta que llegues al Skobel. Debes esperar a que salga una furgoneta para ir en su persecución. Choca contra él hasta que consigas detenerle y disparar sobre sus ocupantes. Una vez hecho, conduce la furgoneta y regresa al Skobel. Se trata de una misión muy corta, pero peligrosa porque Sam no es una experta en armas.

CAPÍTULO 14

Otra aventura corta, pero también muy peligrosa. Ante todo, deshazte de los guardias de la entrada, ya sea con un arma que ya tengas o quitársela a uno de ellos. Lo único que hay que hacer es subir por las escaleras y avanzar hasta que encuentres a Sam en el segundo nivel de oficinas. Una vez que limpies de enemigos la zona, ve rumbo al ascensor para otra escena cinemática.

CAPÍTULO 15

De nuevo, manejas a Sam, por lo que debes ser cuidadoso en tu avance y evitar pasar lo más desapercibido posible ante los tipos que custodian el edificio. Para empezar, es una buena opción subir al sistema de iluminación del techo y deslizarte por allí, hasta que veas a unos guardias que se sitúan debajo de ti para después marcharse. Déjate caer y avanza por el puente que conduce al otro lado del edificio. Una vez allí sube de nuevo al techo y avanza entre las lámparas. Ve a la izquierda para entrar en una zona de oficinas. Baja al suelo y en la puerta de la esquina podrás escuchar a dos empleados del centro. Evita ser visto y sal a la cocina. Avanza por el pasillo izquierdo y espera a que el vigilante se vaya, después avanza hasta la puerta del fondo.
Entra allí y verás a una mujer pidiendo ayuda. Rápidamente debes regresar y esconderte en la mesa. Cuando se cierre la puerta, vuelve a la habitación donde estaba la mujer y sube al sistema de iluminación.
Sigue gateando hasta que llegues a las cercanías de la habitación del servidor y puedas robar el equipo. Escapa hasta el piso 15 y, una vez más, sube al techo. Después, cuando veas a unos guardias con un portátil, síguelos cuidadosamente hasta llegar a la habitación del jefe. Así hasta que haya una nueva secuencia que finalizará este trepidante episodio.

CAPÍTULO 16

Sal del edificio y roba el primer coche que veas. Ve dirección al Soho y como siempre ten cuidado de los polis que van fuertemente armados. Sigue las indicaciones del mapa hasta acceder al teatro. Una misión muy sencilla, simplemente limpia de enemigos todo el edificio. Sube por las escaleras y encontraras en la zona superior un juego de llaves, se producirá una escena cinemática y luego deberás abandonar el teatro.
Baja por las escaleras hasta que te encuentres con uno de los miembros de los Yardies más duros de pelar. Cuando te dispongas a salir fuera a seguir con tu peculiar «matanza» el capítulo finalizará.

CAPÍTULO 17

Al salir del edificio te «espera» mucha gente, sobre todo policías. Bien, sé más rápido que nadie y roba un coche patrulla. Sigue las indicaciones del mapa hasta que llegues al lugar donde hay un coche en llamas. Deshazte de los tipos que hay en las inmediaciones y entra en la puerta del edificio. Elimina los individuos de su interior y ve a la izquierda.
Allí espera a un guardián, sorpréndele por detrás y róbale la escopeta, pues te será muy útil a partir de ahora. Limpia la zona de enemigos y avanza por la puerta. No mates al guardián y habrá una nueva escena cinemática.
Sal de la oficina y te podrás refugiar en la ventana donde disparar sin problemas a unos guardianes que te están esperando.
Tras liquidarlos, recoge su armamento y roba uno de los coches que habrá por allí. Ahora debes esperar al coche de Yuri y fin del episodio.

CAPÍTULO 18

Sigue con discreción a Yuri, aunque éste conduce a lo loco y a toda velocidad por las calles de Londres. Intenta seguir su ritmo pero sin que se de cuenta de que le estás siguiendo. Así pues, colócate a una distancia prudencial. Cuando Yuri salga del coche, síguele y deshazte de los tipos que hay en el interior del edificio. Espera a que Yuri salga en un flamante deportivo naranja. Bien, roba otro bonito deportivo amarillo que hay esperándote. No olvides que tienes un tiroteo a tus espaldas por lo que escapa a toda prisa. De nuevo, evita colocarte demasiado cerca de Yuri en la persecución hasta que entres en la fábrica y disfrutes de una escena cinemática.

DE PASEO POR LONDRES

__Una de la mayores virtudes de Black Monday es la recreación tan realista que se ha hecho de Londres. Podemos hacer una visita virtual por las calles cuando nuestros «amigos» rusos nos dejen un respiro. Para ello tenemos muchos modelos de coches a nuestra disposición, no olvides que puedes robarlos y aunque no tiene la gracia de San Andreas, al ser un juego europeo podemos conducir modelos muy conocidos por todos, además de autos deportivos reservados para unos pocos . . .

COCHES

Vauxhall 220 Turbo
Fiat Coupe
Brabus CLK
Peugeot 205
Renault Clio
Peugeot 406
Fiat Stilo
Bravus Coupe
Fiat Coupe
Renault Laguna
Vauxhall Omega
Lancia Integrale
Lotus Esprit
Renault 5
Vauxhall Viva
Rover Metro
Fiat Cinquecento
Peugeot 307
VX Lightning
Safaris

MOTOS

Triumph Speed
Triple
Triumph Daytona
600
Triumph Rocket III
Triumph Bonneville
Ducati 999



Ahora hay un combate mano a mano con Yuri. Recuerda tus habilidades como boxeador y dale duro a este tipo hasta que muera.
Acércate a Jackie y baja por las escaleras. Sigue avanzando y no te olvides del botiquín que hay en la oficina, pues te vendrá de maravillas para curarte. Te espera un combate bastante agobiante rodeado de enemigos. Ya al final de la escalera, podrás salir del edificio para el final del episodio.

CAPÍTULO 19

Sal hacia el exterior y mata al policía que hay allí. Roba el coche y persigue la furgoneta. Irás por todo Londres hasta llegar a las cercanías del Palacio de Buckingham. Sigue a tu objetivo y aparecerá una escena. No salgas del coche todavía y utiliza el vehículo para atropellar a los chicos malos rusos.
Después sal, recoge su munición y entra en el edificio, ya que ahora podrás disparar al que se te ponga por delante.
Sube por el ascensor y ve a la derecha. Tendrás una habitación llena de enemigos para ti solo, sigue avanzando, recoge un nuevo llavero en la oficina de la derecha y libera a la chica que ha sido tomada como rehén. Sube por las escaleras y haz de nuevo limpieza por todas las habitaciones. Avanza hasta que puedas subir al tejado y continúa aniquilando a los truhanes de Nadya. Sí, este episodio es bastante violento y lo único que hay que hacer es disparar y golpear hasta que llegues a un conducto de ventilación. Bien, ahora tendrás el combate final con Nadya.
Con esa cara de mujer fría y dura, debes tener mucho cuidado con ella pues es una experta tiradora. Espera a que recargue y aprovecha para atacarla. Repite esto hasta que caiga muerta.

CAPÍTULO 20

Se trata de una de esas misiones «sencillitas», por lo cortas que son. Avanza hasta que llegues a la habitación oscura.
Salta de plataforma en plataforma hasta acceder a una zona sin aparente salida.
Pulsa «X» para golpear la pared y gatea por el hueco.
Debes hacer esto varias veces hasta que llegues a un parking. Ahora sólo tendrás que esperar a que aparezca Alexei.

CAPÍTULO 21

El objetivo de esta misión es pararle los pasos a Viktor.
Tienes como aliciente montar en una preciosa motocicleta, pero es mucho más difícil de conducir que la moto y no olvides que tienes que perseguir al convoy de Viktor, además de evitar los disparos de los guardaespaldas que también están «motorizados».
Sigue la comitiva hasta el Puente Blackfiers, donde podrás cambiar de moto y al mismo tiempo seguir al barco en el río. Evita el cinturón policial y ve a toda velocidad para alcanzar al barco en una maniobra que ni las pelis de James Bond.
Entra dentro de la embarcación y recoge la munición a cada tipo que dejes fuera de combate.
De verdad que te hará muchísima falta. Ve a la sala de máquinas y allí tendrás otro de los combates finales, esta vez con Alexei, uno de los lugartenientes de Viktor.
Tras vencerle, tendrás tu ansiada secuencia final.

CAPÍTULO 22

Ya ha llegado el combate final con Viktor. Entra dentro del edificio. Ve al ala derecha y como siempre limpia la zona de enemigos y recupera sus armas.
En uno de estos momentos, podrás disparar al propio Viktor que no obstante huye. Síguele mientras sigues en la refriega de disparos.
Sube por las escaleras hasta el final y veras a Viktor parapetado por un gran número de guardaespaldas, como es normal entre los mafiosos del Este.
Bien, en espera de refuerzos, sé hábil en tus disparos y mata uno a uno a todos los tipos que te están acribillando.
Así llegarás hasta el final del propio Viktor.
Utiliza la misma técnica que con todos los jefes de final de fase. Dispara y escóndete sucesivamente hasta acabar con este trepidante capítulo. ■

VARIEDAD

__Tal vez, Black Monday haya sido el intento de crear un San Andreas a la europea. Por supuesto, que el resultado no ha sido el mismo, pues los GTA dan una libertad enorme al jugador y Black Monday es un juego más de acción con la opción de conducir por las calles de Londres.
No obstante, la inclusión de tres personajes tan distintos le da mucha más variedad al juego. Si eres un usuario clásico de los juegos de acción no te será difícil controlar las fases donde los chicos son los protagonistas, pero Sam puede dar problemas a los más nerviosos ya que habrá que adoptar una filosofía al estilo de Splinter Cell o Alias y todos los juegos de este género.
Por todo lo demás, las misiones del juego se resumen a disparar y no ser alcanzado cuando controlas a Ben o Eddie.

OCIOMOVIL 5354

Última novedad!!
Just lose it
Eminem
ref. **justlose**

TOP

- Sé lo que hicisteis/ Melendi/ **hicisteis**
- Lose my breath/ Destiny's Child/ **mybreath**
- Ya no me acuerdo/ Estopa/ **acuerdo**

Las mejores melodías disponibles en tonos y en polifónicas.

Toda la música que te gusta

actualidad

	REF.
Missing/Evanescence	missing
Precisamente ahora/David DeMaría	preciosa
Curtain falls/Blue	curtain
Me derrumbo/David Bisbal	derrumbo
I believe in you/Kylie Minogue	inyou
Sopa fría/M-Clan	sopa
Sunrise/Duran Duran	sunrise
Antes muerta que sencilla/María Isabel	sencilla
Tú no tienes alma/Alejandro Sanz	almasanz
My boo/Usher & Alicia Keys	boo
Fin de semana/Estopa	fin
Escucha atento/Laura Pausini	escucha
Romeo y Julieta/Jarabe de Palo	julieta
My prerogative/Britney Spears	prerogative
Es mi soledad/Antonio Orozco	misoledad
Caracol/Murfila	caracol
Carlito Marron/Carlinhos Brown	carlito

cine y tv

	REF.
Superman	superman
Aquí no hay quien viva	viva
Embrujadas	embrujadas
Los Serrano	serrano
El Equipo A	equipoa
Los Simpsons	simpsons
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Futurama	futurama
Friends	friends
Star Wars	starwars
Indiana Jones	indiana
James Bond	bond
La Pantera Rosa	pantera
Los Picapiedra	picapiedra
Misión Imposible	mision
Matrix	matrix3
Rocky	rocky
Siete vidas	siete
Terminator	terminator
El coche fantástico	kitt
Benny Hill	benny
Smallville	smallville
Star Trek	startrek
Torrente	apatrullando

rock

	REF.
So payaso/Extremoduro	payaso
Víspera de todos los santos/Los Suaves	vispera
Feo/Fito y los Fitipaldis	feo
Camino de la cama/Siniestro Total	cama
One/Metallica	one
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Paint it black/Rolling Stones	paintit
12 51/The Strokes	1251
Briblibribli/Extremoduro	bri
Litros de alcohol/Ramoncín	litros
Highway to hell/ACDC	highway
Vals obrero/SKA-P	obrero
Jesucristo García/Extremoduro	jesucristo
Light my fire/The Doors	myfire
Maneras de vivir/Leño	maneras
Marihuana/Porretas	marihuana

Himnos

	REF.
Barcelona	barcelona
Real Madrid	madrid
Atlético de Madrid	atletico
Sevilla	sevilla
Valencia	valencia
Espanyol	espanyol
Betis	betis
Osasuna	osasuna
We are the champions/Queen	champions
The Champion League	league

TOP actualidad

- Vértigo/U2 ref. **vertigo**
- She will be loved/MAROON 5 ref. **beloved**
- Tan sólo palabras/MARC ANTHONY ref. **palabras**
- Quiero ser tu sueño/ANDY & LUCAS ref. **sueno**
- Welcome to my truth/ANASTACIA ref. **truth**
- Enjoy the silence/DEPECHE MODE ref. **enjoy**
- No soy un bastricboy/JUANSHOWS ref. **bastric**
- Por qué no ser amigos/HOMBRES G ref. **amigos**
- Tilt ya head back/NELLY & CHRISTINA AGUILERA ref. **tilt**
- Baila morena/HÉCTOR & TITO ref. **morena**

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** para bajarte un tono o **POLIPS** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. **Ej: TONOPS JUSTLOSE o POLIPS ACUERDO**

salvapantallas a todo color














Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOPS** (espacio) y la referencia del salvapantallas que más te guste. **Ej: FOTOPS HUESOS02**

nuevos juegos java

DEPORTE



track & furious
REF.TRACK



Modelos compatibles: 19, 20, 21, 34, 36, 38, 56, 58, 74, 78

DEPORTE



x rally
REF. RALLY

Modelos compatibles: 19, 20, 21, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 54, 56, 58, 93

ACCIÓN



5 rings decathlon
REF. DECATHLON



Modelos compatibles: 7, 12, 13, 15, 19, 20, 21, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 49, 51, 53, 58, 67, 69, 72, 74, 76, 78, 83, 87

Envía **JUEGOPS** (espacio) y la referencia del juego que quieres al **5354**.
Ej: JUEGOPS RALLY para disfrutar del juego X RALLY.

Referencias de móviles compatibles: [illegible]

¡consigue! los mejores sonidos reales

Para bajarte un sonido real envía **SONOPS** al **5354** seguido de un espacio y la referencia del **SONOCLIP** que deseas. **Ej: SONOPS ERUCTO** (ver móviles compatibles)

Divertidos	Deportes	Animales	Varios	Miedo
tarzan	campeones	caballos	telefono	thering
picapiedra	gol	cerdos	bebes	miedo
eructo	pito	vacas	modem	terror1
pedos	coches	ovejas	police	risatan
cisterna	tenis	perros	hiphop	terror2
atasco	oeoeoeoe	gallos	aliens	paliza
risa	bicicleta	patos	laser	grito

MÓVILES COMPATIBLES: Alcatel 735; Motorola v300, v525, v600; Nokia 3650, 3660, 6220, 6230, 6600, 6650, 7200, 7600, 7610, 7650; Panasonic g60, x60, x70; Sagem myx5, myv65; Samsung e700, S300.

SALVAPANTALLAS animados







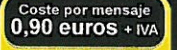




Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOPS** (espacio) y la referencia del animado que más te guste. **Ej: ANIMADOPS SNOW**





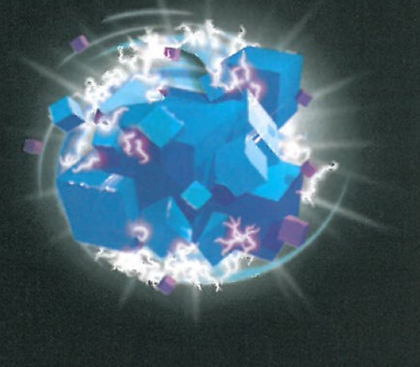


Atención: Salvapantallas, animados, melodías, nombre color, sonidos reales requieren 2 mensajes. Juegos JAVA requieren 3 mensajes.

Atención al cliente:
91 640 48 11
www.ociomovil.com



CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!

Ya tenemos en la redacción las primeras unidades de **PSP** y confirmamos que está a la altura de las expectativas. La potencia gráfica de la portátil de **Sony** se asemeja a la de **PS2**, sus posibilidades multimedia son geniales (MPEG4 y MP3) y su pantalla es la más grande y luminosa que hemos visto en un dispositivo portátil.

Si el lanzamiento japonés de **PSP** ha estado rodeado de críticas debido a la baja cantidad de consolas puestas a la venta, el europeo no parece pintar mejor. Aún no sabemos su precio (entre 180 y 250 Euros) y los analistas ven casi imposible el lanzamiento en Europa y EE.UU. antes de que acabe marzo.

Juegos para menores de 16 años

Hola me llamo Joshua, no hace falta que os diga que sois los mejores y que me compro vuestra revista desde que se publicó. Quería haceros estas preguntas:

1.- ¿Me podríais ordenar los 6 mejores juegos de **PS2** teniendo en cuenta que no sean para mayores de 16 y 18 años?

2.- Decidme el mejor juego de estos 5 géneros: conducción, fútbol, plataformas, rol y básquet, sé que de este último es NBA Live, pero ¿el 2004 ó 2005?

Joshua Ivars, vía e-mail.

1.- Encontrarás grandísimos juegos para las edades que mencionas, tantos, que nos es imposible ordenar los 6 mejores entre todos los géneros; aquí tienes algunos de los mejores: *EyeToy Play* y *EyeToy 2*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Burnout 3*, *Need For Speed Underground 2*, *Ratchet & Clank 3*, *Jak 3*, *Singstar Party*, *The Simpsons: Hit & Run*...

2.- En el género de la conducción encontrarás títulos tan buenos como *Burnout 3* (*arcade*) y *Need For Speed Underground 2* (algo más complicado y completo), aunque también puedes esperar al lanzamiento de *Gran Turismo 4*. En lo que respecta al deporte rey, sin duda alguna, el mejor título es *Pro Evolution Soccer 4*, seguido muy de cerca de *FIFA 2005*. De baloncesto encontrarás títulos como *NBA Live 2005* (simulador muy completo) o *NBA Ballers* (*arcade* muy divertido al más puro estilo *NBA Jam*). El género de las plataformas ofrece actualmente tres títulos muy suculentos: *Jak 3*, *Ratchet & Clank 3* y *Sly 2*. Por último, si te gustan los RPG, actualmente encontrarás títulos como *El Señor De Los anillos: La Tercera Edad* y en breve podrás disfrutar de maravillas del rol como *ShadowHearts: Covenant* y *Suikoden IV*.

Call Of Duty o Conflict Vietnam

Hola, soy Rodrigo. Os felicito por vuestra revista, es la mejor. Quería haceros unas preguntas:

1.- ¿Cuándo saldrá *SSX4*?

2.- ¿Cuánto costará en España la **PSP**? ¿Y sus juegos?

3.- ¿Qué juego me recomendáis, *Burnout 3* O *NFSU2*?

Rodrigo, vía e-mail.

1.- Por ahora y, tras la creación de *NBA Street Vol. 3* y *NFL Street 2*, EA Sports BIG no parece tener planeado el lanzamiento de una nueva entrega de *SSX*, aunque puede que nos llegue casi por sorpresa, al igual que las otras dos anteriores entregas.

2.- Aunque aún no hay nada confirmado por parte de Sony C.E., se rumorea que el precio de la consola estará entre los 180 y los 250 Euros y sus juegos entre los 40 y los 50 Euros. Repito, estos precios no han sido confirmados por Sony C.E. y son tan sólo cifras que se han rumoreado.

3.- La calidad de ambos títulos es bestial; La decisión dependerá de tus preferencias. Si te gusta la saga *Gran Turismo* y te encanta personalizar tus coches con multitud de elementos (visibles y no visibles), *NFSU2* es tu juego. Además, el modo Historia del título es muy largo y ofrece una gran variedad de modalidades. Si prefieres la velocidad extrema, no acostumbras a frenar durante las carreras y te encantaría poder empujar a tus oponentes hasta echarles fuera de la carretera, elige *Burnout 3*. El título de Criterion ofrece jugabilidad a raudales, velocidad como ningún otro juego de conducción y diversión directa, pura y dura, a través de un torbellino de modos y extras de todo tipo que te atraparán sin remedio durante meses.

Burnout 3, GTA S. A. y Eyetoy 2

Hola, estoy interesado en adquirir un juego de conducción (tipo *Burnout* o *GT*) y un *shooter*.

1.- A vuestro modo de ver, ¿cuál es el mejor de cada tipo? No sigo asiduamente los títulos que aparecen en el mercado.

Ricardo Fornés, vía e-mail.

1.- Si quieres un buen juego de conducción, que te dure muchísimos meses, te recomiendo que esperes a la aparición de *Gran Turismo 4*. Si no puedes esperar, *NFSU2* y *BurnOut 3* son las opciones más recomendables en la actualidad (en la anterior pregunta encontrarás las diferencias entre ambos). El género de los *shoot'em-up* ofrece actualmente grandísimos títulos como *KillZone* (el mejor *shooter* de PS2), y en breve *Medal Of Honor: Dogs Of War* y el divertidísimo *TimeSplitters: Futuro Perfecto*.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**





ACE COMBAT:
Jefe De Escuadrón

Sony C.E. y **PlayStation 2 Revista Oficial** te lo ponen fácil, si quieres ser un piloto de combate en tu PlayStation 2 tan sólo tienes que participar en este concurso y optarás a un Ace Combat: Jefe De Escuadrón. Envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 17 de febrero.

PlayStation 2
ACE COMBAT
SQUADRON LEADER
12+
www.pegi.info
namco

25 JUEGOS

¿Qué capítulo de la serie hace esta entrega?

A) 5 **B**) 2 **C**) 128

12+
namco
PlayStation 2

CONCURSO «ACE COMBAT: J.D.E.»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **acecombatps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **acecombatps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de febrero.

SLY 2 LADRONES DE GUANTE BLANCO

TOM
Con el juego en pausa pulsa Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha.

ACELERACIÓN DE TIEMPO
Con el juego en pausa pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

ATAQUE EN PICADO
Cuando consigas todas las botellas del episodio 1, introduce el código **231** en la caja fuerte de la misión de la oficina de Dimitri.

ATAQUE DE LOCURA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 2, introduce el código **857** en la caja fuerte de la misión de la sala de juntas.

ATAQUE ELÉCTRICO
Cuando consigas todas las botellas del episodio 3, introduce el código **386** en la caja fuerte de la misión del insecto acuático.

LANZAMIENTO A DISTANCIA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 4, introduce el código **248** en la caja fuerte del edificio que hay cerca de las dos terminales en la misión del *hackeo* del tren.

BOMBA DE FURIA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 5, introduce el código **969** en la caja fuerte de la misión de robar voces.

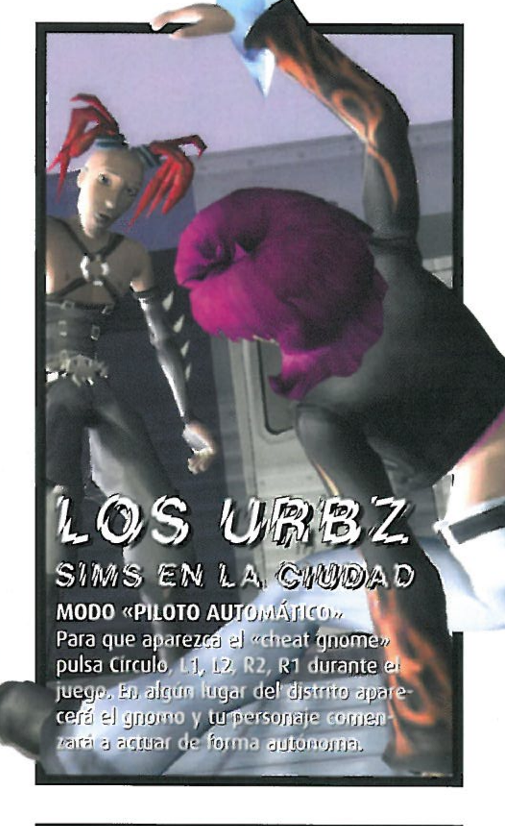


CAJA DE MÚSICA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 6, introduce el código **129** en la caja fuerte de la misión de los crímenes de la cabina.

GIRO RELÁMPAGO
Cuando consigas todas las botellas del episodio 7, introduce el código **583** en la caja fuerte de la misión de la redirección del láser.

PODER DE SOMBRA
Cuando consigas todas las botellas del episodio 8, introduce el código **725** en la caja fuerte de la misión del equipo conjunto Sly/Murray.





LOS URBZ
SIMS EN LA CIUDAD

MODO «PILOTO AUTOMÁTICO»
Para que aparezca el «cheat gnome» pulsa Círculo, L1, L2, R2, R1 durante el juego. En algún lugar del distrito aparecerá el gnomo y tu personaje comenzará a actuar de forma autónoma.

DUEL MASTERS

CAMBIA EL NÚMERO DE ESCUDOS
Para romper un escudo del jugador 1 manten pulsado R3 y pulsa Triángulo, Cuadrado, X.
Para romper un escudo del jugador 2 manten pulsado R3 y pulsa Triángulo, Círculo, X.
Para añadir un escudo al jugador 1 manten pulsado R3 y pulsa X, Cuadrado, Triángulo.
Para añadir un escudo al jugador 2 manten pulsado R3 y pulsa X, Círculo, Triángulo.

VICTORIA INSTANTÁNEA
Para hacer ganar al jugador 1 mantén pulsado R3 y pulsa L1, R1, L1.
Para hacer ganar al jugador 2 mantén pulsado R3 y pulsa R1, L1, R1.

MÁS CARTAS
Para conseguir más cartas mantén pulsado R3 y pulsa L1, L1, L1.

NO QUEDARSE SIN CARTAS
Para deshabilitar la posibilidad de quedarse sin cartas mantén pulsado R3 y pulsa Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado.

DESBLOQUEAR ESCENARIOS
Para desbloquear escenarios mantén pulsado R3 y pulsa Círculo., Círculo, Círculo.

KILLZONE

Para desbloquear todos los niveles crea un Nuevo Perfil con el nombre **Shooterman** y comienza una campaña en el modo de un jugador.



save the earth

En la pantalla principal, desplázate hasta la parte más baja del menú. Pulsa y manten presionados L2 , Círculo y R2 (en ese orden) y después suelta consecutivamente Círculo, R2 y L2 para que aparezca una ventana llamada «Código de trampa».

CÓDIGO MAESTRO (TODOS LOS MONSTRUOS, CIUDADES...)
Introduce el código 246518.

TODOS LOS MONSTRUOS
Introduce el código 525955.

TODAS LAS CIUDADES
Introduce el código 659996.

GALERÍA 1
Introduce el código 294206.

GALERÍA 2
Introduce el código 409014.

100,000 PUNTOS
Introduce el código 532459 (este código sólo se puede utilizar una vez).

150,000 PUNTOS
Introduce el código 667596. (Este código sólo se puede utilizar una vez).

200,000 PUNTOS
Introduce el código 750330. (Este código sólo se puede utilizar una vez).

DESAFÍOS
Introduce el código 975013

JUGADOR 1 INVENCIBLE
Introduce el código 338592

JUGADOR 2 INVENCIBLE
Introduce el código 259333

JUGADOR 3 INVENCIBLE
Introduce el código 953598

JUGADOR 4 INVENCIBLE
Introduce el código 485542

JUGADOR 1 INFLIGE CUÁDRUPLE DAÑO
Introduce el código 259565

JUGADOR 2 INFLIGE CUÁDRUPLE DAÑO
Introduce el código 338592

JUGADOR 3 INFLIGE CUÁDRUPLE DAÑO
Introduce el código 500494

EL JUGADOR 1 TIENE VIDA INFINITA
Introduce el código 819342

EL JUGADOR 2 TIENE VIDA INFINITA
Introduce el código 324511.

EL JUGADOR 3 TIENE VIDA INFINITA
Introduce el código 651417.

JUGADOR 4 CON VIDA INFINITA
Introduce el código 456719.

EL JUGADOR 1 ES INVISIBLE
Introduce el código 531470.

EL JUGADOR 2 ES INVISIBLE
Introduce el código 118699.

EL JUGADOR 3 ES INVISIBLE
Introduce el código 507215.

EL JUGADOR 4 ES INVISIBLE
Introduce el código 198690.

REGENERACIÓN DE LA VIDA
Introduce el código 536117.

TODOS LOS EDIFICIOS INDESTRUCTIBLES
Introduce el código 81230.

JUGAR CON UNA ÚNICA BARRA DE ENERGÍA QUE NO SE REGENERA
Introduce el código 122574.



Sin estridencias. Presente y pasado conviven armónicamente en la capital italiana. Conoce la ciudad eterna

Roma

Mágico pero real. Cual si fuera un viaje en el tiempo, Roma ofrece la posibilidad de albergar a muy poca distancia vestigios de todas las épocas de la historia. A escasos metros de tumbas etruscas nos podemos encontrar con templos imperiales, iglesias en las que rezaban los primeros cristianos, campanarios medievales y templos renacentistas. Seguramente no haya ciudad alguna en el mundo en la que la convivencia entre el presente y el pasado resulte tan pacífica y armoniosa. Anímate a incluir

POR YOLANDA GONZÁLEZ

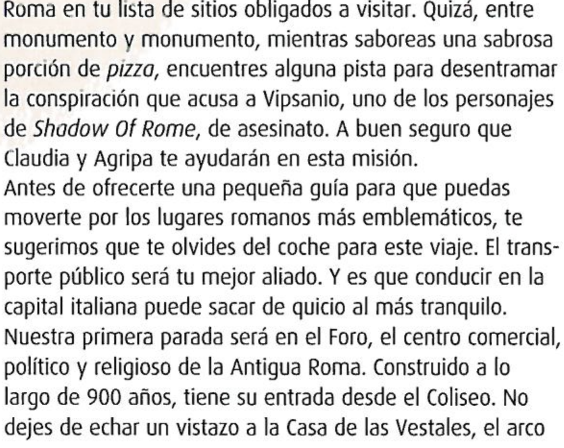
VIAJES

Donde el protagonista eres tú





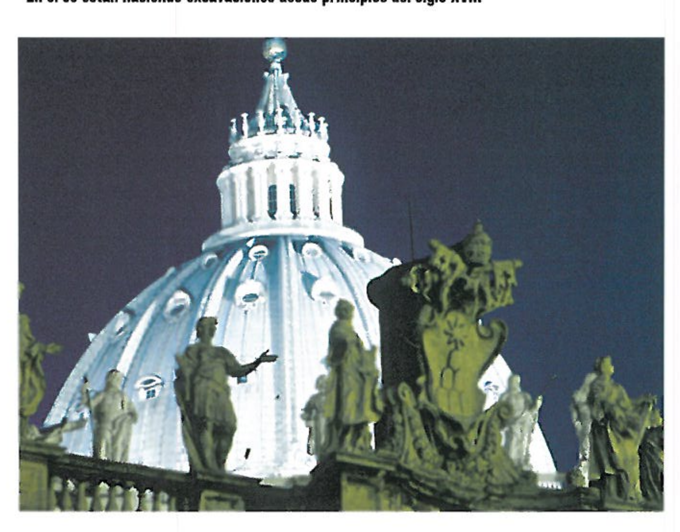




Roma en tu lista de sitios obligados a visitar. Quizá, entre monumento y monumento, mientras saboreas una sabrosa porción de *pizza*, encuentres alguna pista para desentramar la conspiración que acusa a Vipsanio, uno de los personajes de *Shadow Of Rome*, de asesinato. A buen seguro que Claudia y Agripa te ayudarán en esta misión.
Antes de ofrecerte una pequeña guía para que puedas moverte por los lugares romanos más emblemáticos, te sugerimos que te olvides del coche para este viaje. El transporte público será tu mejor aliado. Y es que conducir en la capital italiana puede sacar de quicio al más tranquilo.
Nuestra primera parada será en el Foro, el centro comercial, político y religioso de la Antigua Roma. Construido a lo largo de 900 años, tiene su entrada desde el Coliseo. No dejes de echar un vistazo a la Casa de las Vestales, el arco

«OLVÍDATE DEL COCHE. APUESTA POR EL TRANSPORTE PÚBLICO O LA BICICLETA»

El deterioro del histórico Foro, simboliza la caída del Imperio Romano. En él se están haciendo excavaciones desde principios del siglo XVIII





ALOJARSE EN ROMA

Alrededor de las zonas de mayor interés turístico, el alojamiento puede resultar excesivamente caro. Si eres de los que viaja con un presupuesto muy ajustado, opta por las pensiones. Muchas de ellas se congregan junto a la estación de *Termini* y alrededor del Campo *dei Fiori*.

RECOMENDAMOS...

Después de descansar de tu intensa ruta turística por la capital italiana, nada mejor que ubicarte en las inmediaciones de una fuente para escuchar el murmullo del agua. Búscalas en la *Piazza Navona* y en la Plaza de España. Hay quien dice que quien echa una moneda, regresa a Roma...

del Séptimo Severo, el templo de Saturno y el Arco de Tito. Después de recrearte todo lo que te apetezca por el Foro, acércate al Panteón de Marco Agripa, una de las creaciones arquitectónicas más sorprendentes del mundo. Construido en el año 27 a.C., fue ordenado reconstruir por el emperador Adriano en el 120 d.C. Los continuos saqueos que sufrió en la antigüedad hicieron desaparecer las tejas de bronce dorado de la época del Papa Gregorio III.

Las termas de Caracalla son un ejemplo de baños imperiales perfectamente conservados. Contaban con jardines, bibliotecas, tiendas e instalaciones para hacer gimnasia. Tenían capacidad para 1.600 personas. Si quieres pisar uno de los caminos con más solera del mundo, no dejes pasar la oportunidad de acercarte a la Vía Appia. Con más de 2.000 años de historia, une la capital italiana con Brindisi. A ambos lados de este camino pueden observarse multitud de monumentos que llenan las páginas de los libros de historia del arte. Atrévete a echar un vistazo a sus catacumbas.

Si eres un apasionado de la historia de las religiones, estás en la ciudad adecuada, la Santa Sede o la Ciudad del Vati-

■ Shadow Of Rome recrea la época clásica de la ciudad



IGLESIAS Y CATEDRALES

Punto neurálgico de la religión católica, Roma constituye un lugar de peregrinación para todos los cristianos. Durante el Jubileo del año 2000, cerca de 20 millones de católicos se animaron a visitar la ciudad.
Fue este el principal motivo por el que la capital italiana optó por un profundo lavado de imagen. Se invirtieron grandes cantidades de dinero en limpieza y rehabilitación de palacios, iglesias y catedrales, se restauraron algunas carreteras principales y se construyeron nuevos aparcamientos, una de las principales carencias de esta capital europea. Hoy todavía duran estas reformas de hace 5 años.







«MERECE LA PENA MADRUGAR UN POCO PARA ADMIRAR LA FONTANA DE TREVI VACÍA»

cano, es un pequeño estado en el centro de Roma. Aquí reside el Papa Juan Pablo II. De aquí, quizá, puede deducirse que Roma esté rodeada de iglesias. La más antigua del Foro es la de Santa María Antigua; y se cree que la de San Pietro en Carcere está ubicada en el mismo lugar en el que San Pedro, el padre de la Iglesia, fue encarcelado. Cuando estés cansado de monumentos y de historia, Roma ofrece un montón de recursos para el ocio. Plazas y fuentes se transforman en lugares de ensueño para observar una de las principales capitales de Europa desde otra perspectiva. La *Piazza Navona* alberga la famosa fuente de los cuatro ríos de Bernini. Más pintoresca resulta la *Piazza di Spagna* (Plaza de España) y su famosa escalinata.
Ten cuidado con los carteristas. Más información en www.enroma.com y www.romaturismo.it

DATOS BÁSICOS

La capital de Italia tiene una población cercana a los tres millones de habitantes. El mejor momento para visitarla es en primavera (abril y mayo) y en otoño (octubre y noviembre), épocas en las que el clima y el paisaje son muy agradables. Evita el mes de agosto.





Sentir el frío, la luz deslumbrante de los rayos del sol y la velocidad, que dispara la adrenalina. Así es la llamada de las montañas, pues cuando éstas están nevadas los esquiadores y snowboarders acuden a ellas hipnotizados.
Si quieres experimentar esta peculiar sensación invernal debes saber que ambas disciplinas son muy distintas y poseen varias modalidades:
Para el **Snowboard** se utiliza una tabla y es similar al surf, pero en la nieve. El Freeride consiste en bajar por las laderas más inaccesibles de una montaña donde los desniveles superan los 50 grados de porcentaje. En Alpino los descensos son por pistas, haciendo giros largos y pronunciados. Y el Freestyle es el estilo más acrobático del snowboard.
El **Esquí** es más antiguo que el Snowboard y existen 4 modalidades: Alpino, Nórdico (se practica en superficies relativamente planas), Salto y Artístico (combina el esquí Alpino y la acrobacia).

Gorro con orejeras de Hugo Boss.

Guantes impermeables con forro polar en su interior de Hugo Boss.

Botas de preesquí con cordones cruzados para mayor sujección. De Killer Loop.

ESPECIAL

Sobre unos esquís o una tabla de snowboard, ha llegado el momento de sentir la libertad y la paz que se experimenta al descender por las laderas de una montaña nevada

Sudadera con capucha de Pull And Bear.

Cazadora Commjacket de Nike. Lleva un walkie incorporado y permite las comunicaciones mientras esquías sin necesidad de quitarte los guantes.

ÉL ÉL ÉL ♂

TECNOLOGÍA EN LA NIEVE

Tecnología y moda cada vez más tienden a unificarse, sobre todo cuando se diseñan prendas para deportes extremos. Y todo ello ajustándose a la comodidad, estilo y ligereza de los tejidos.
Si decides ir a la nieve busca prendas que lleven intregados sistemas de comunicación.

POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación



Parka de Nike con tejidos aislantes para el agua y el frío.

Sudadera con capucha de Adidas.

Catiuskas con estampado de flores de Roxy.

Bufanda y guantes de lana de Benetton.

Pantalón con peto de Nike fabricado con tres capas de sarga de nylon para mayor resistencia y protección.

SIN FRÍO Y MÁS BELLA QUE NUNCA

No pases frío y no te quedes atrás, ponte a la última de lo que se lleva en lo alto de la montaña. Tejidos impermeables, resistentes y muy cómodos para hacer los mejores descensos. Las firmas más prestigiosas del momento respetan las reglas de la protección sin olvidar hacer prendas de diseño y muy coloristas.

Mochila con dos compartimentos de Pull And Bear.



ELEGIR UNA TABLA DE SNOW

Que sea bonita es lo de menos, para escoger una buena tabla hay que tener en cuenta, entre otros aspectos, su anchura (si el pie sobresale de la tabla tenderás a caer), y la longitud, que debe ser el 90% de la estatura del rider.

BOTAS

Que sean ergonómicas, con buena ventilación y fabricada con tejidos aislantes es fundamental para una buena jornada en la nieve.

Botas polivalentes para esquí de pista, Freeride y esquí de Travesía.
1. De Garmont para él.
2. De Roxy para ella.

TABLAS

Podrás encontrar una amplia gama de tipos de tablas para Esquí o Snowboard dependiendo de la disciplina que vayas a practicar.

Tablas de Snowboard de patín ancho ideal para hacer las posturas más acrobáticas que se te ocurran del Freestyle.
1. Tabla de Killer Loop.
2. Tabla de Roxy.

Tablas de esquí Alpino de altas prestaciones y estables en todo tipo de pistas, duras o bacheadas. De Dynastar.

Tabla de Snowboard diseñada para riders exigentes. De A Snowboard.

Tablas de esquí de Travesía muy ligeras. De Blizzard.

PROTECCIONES

Para completar el equipo de Esquí o Snowboard no ha de faltar un buen casco y unas gafas de sol que se adecúen a la actividad que vayas a realizar.

1. Gafas de sol con lentes de policarbonato ideal para su uso en las pistas. De Nike.
2. Gafas de ventisca para alta montaña con lentes de protección 100% U.V. De Adidas

1. Casco de esquí Freestyle con orejeras blandas y amovibles. De Cebe.
2. Casco de Snowboard y esquí Freestyle fabricado en ABS y EPS. De Roxy.

El aire y el sol en alta montaña son peligrosos para la piel, por eso te recomendamos que la protejas con filtros protectores como el Gloss Solar (SPF 15) para labios de Helena Rubinstein y la crema solar (SPF 20) en gel de L'Oreal.



.HACK VOLUMEN 4 QUARANTINE

Para que puedas completar tu colección Atari y PlayStation 2 Revista Oficial te ofrecen la oportunidad de conseguir el Vol. 4 de .hack participando en este concurso. Podrás ganar un lote con el juego + los 2 cómics de la saga, o un segundo premio compuesto por el juego. Envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de febrero.

10 LOTES
1 JUEGO + 2 COMICS

10 LOTES
1 JUEGO

PlayStation 2
.hack QUARANTINE Part 4
THE FINAL CHAPTER
www.dothack.com
BANDAI

Rei Izumi
Tatsuya Hamazaki
.hack 1
NORMA Editorial

Rei Izumi
Tatsuya Hamazaki
.hack 2
NORMA Editorial

BANDAI · NORMA Editorial · ATARI · 12+ · PlayStation 2

¿A qué género pertenece la saga .hack?

A) Lucha **B**) Tablero **C**) RPG

CONCURSO «.HACK VOL 4 QUARANTINE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **hackps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **hackps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de febrero.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

¿Estás preparado para el aluvión de estrenos que deparará 2005?

SIN CITY

Bruce Willis, Mickey Rourke y un ejército de estrellas protagonizan la adaptación cinematográfica de la memorable serie de novelas gráficas de Frank Miller.

www.apple.com/trailers/miramax/sin_city.com



CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...

Tim Burton dirige a Johnny Depp en la esperada adaptación del clásico infantil de Roah Dahl. El *teaser* es alucinante.

chocolatefactorymovie.warnerbros.com



KINGDOM OF HEAVEN

Ridley Scott regresa al género histórico en una trama de amor y guerra ambientada en Las Cruzadas. Orlando Bloom y Eva Green son sus protagonistas.

www.kingdomofheaven.com



BE COOL

La amenaza de la cinta de vídeo asesina sólo llegará a su fin cuando lo decida Samara. Ni Naomi Watts podrá detenerla.

www.becoolmovie.com





POR ISABEL GARRIDO

SKY CAPTAIN

... Y «el mundo del mañana» made in 3D

TÍTULO ORIGINAL:
SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW
DIRECTOR:
KERRY CONRAN
GUIÓN:
KERRY CONRAN
REPARTO: JUDE LAW, GWYNETH PALTROW, ANGELINA JOLIE, GIOVANNI RIBISI, MICHAEL GAMBON, BAI LING
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
DEAPLANETA



Como ya le sucediera a George Lucas con su *Star Wars*, el director y guionista de esta película, Kerry Conran, se empeñó durante años en crear esta fantasía visual que nos recuerda, en sus colores, a alguna vieja película de blanco y negro original (como *Las aventuras de Robin Hood, M. Curtiz* y *W. Keighley*, 1938) posteriormente coloreada en llamativos tonos pasteles. Su estética recrea un mundo añejo de los años 40 que se enfrenta a todo tipo de artilugios futuristas. El héroe, J. Law, pilota un avión de Segunda Guerra Mundial como un James Cagney cualquiera, pero más guapo. La chica, G. Paltrow, nunca pierde la forma de su melena, como la mismísima Lauren Bacall. Y todo esto gracias al ordenador.

POR I.G.

EL PUENTE DE SAN LUIS REY

Cinco personajes «sentenciados» en busca de su destino

TÍTULO ORIGINAL:
THE BRIDGE OF SAN LUIS REY
DIRECTOR/A:
MARY MCGUCKIAN
GUIÓN:
MARY MCGUCKIAN Y THORNTON WILDER
REPARTO: ROBERT DE NIRO, GABRIEL BYRNE, KATHY BATES, HARVEY KEITEL, PILAR LÓPEZ DE AYALA, GERALDINE CHAPLIN, F. MURRAY ABRAHAM.
GÉNERO: DRAMA HISTÓRICO
PAÍS DE ORIGEN: G.B./FR./ESP
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIATRISTAR FILMS

Coproducción europea que cuenta la historia de cinco personajes, mediante *flashbacks*, relacionados entre sí por haber perecido en un accidente. A medida que se van contando sus vidas el espectador descubre que dichos personajes tenían más en común de lo que en principio parecía, lo que deviene en una intriga y suspense muy acertada que sucumbe a un final algo precipitado y que sin mucho tacto, extrapola el protagonismo de la película, de los fallecidos al narrador de sus vidas.



Impresionante despliegue de buenos actores internacionales

Robert de Niro, como en La Misión vuelve a la América española

CINE

Lo mejor de la cartelera

EL PADRE DE LA CRIATURA
El gran Frank Miller, autor de cómics tan imprescindibles como *Dark Knight Returns* o *Sin City*, fue el creador del personaje de Elektra, incorporándola primero a la serie regular de *Daredevil* y luego convirtiéndola en protagonista de novelas gráficas memorables como *Elektra Asesina* o *Elektra Lives Again*.

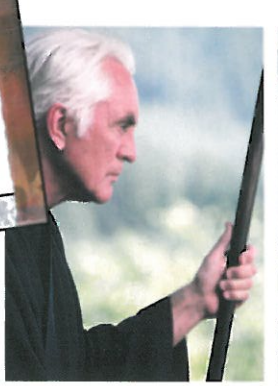
TÍTULO ORIGINAL:
ELEKTRA
DIRECTOR:
ROB BOWMAN
GUIÓN:
RAVEN METZNER Y STUART ZICHERMAN
REPARTO: JENNIFER GARNER, GORAN VISNJIC, CARY-HIROYUKI TAGAWA, TERENCE STAMP
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
HISPANO FOX FILM

POR BRUNO SOL

ELEKTRA

Mucho más que un spin-off de Daredevil

Pese a no cosechar el éxito de taquilla y crítica que se merecía, *Daredevil* descubrió para el cine el talento de Jennifer Garner para el cine de acción. La intensa preparación física recibida para dar vida a Sydney Bristow en la serie de TV *Alias* le sirvió a Miss Garner para recrear a la perfección uno de los personajes femeninos más memorables que ha dado la historia del cómic: Elektra. Tal potencial no pasó inadvertido a los jefazos de **Fox**, que inmediatamente encargaron a Rob Bowman (uno de los creadores de *Expediente X*) la creación de un largo basado en la asesina ninja. El traje rojo no es el único elemento de los cómics originales que ha sido rescatado en la película: Stick, el maestro ciego de Elektra, es interpretado por el siempre magistral Terence Stamp. Una vez más, el universo de los superhéroes llega en auxilio del cine de acción. Y agarraos, porque aún queda lo mejor: *Batman Begins*, *Watchmen*...



■ El incombustible Terence Stamp da vida a Stick, el maestro invidente que enseña a Elektra las artes mortíferas de los Ninjas





POR B.S. **EL SITE DEL MES** http://www.waroftheworlds.com

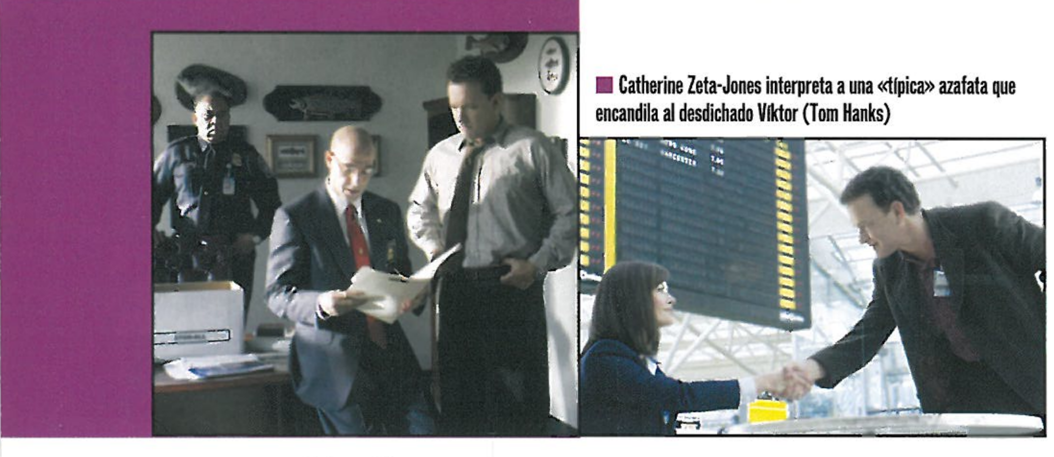
La Guerra De Los Mundos

Steven Spielberg recrea el clásico de H.G. Wells

La red comienza a ser un hervidero de rumores acerca de la muy esperada adaptación de Spielberg de *La Guerra De Los Mundos*, donde vuelve a coincidir con Tom Cruise después del éxito de *Minority Report*. En este *site* podréis encontrar el primer *teaser* de la película, que llegará a los cines este próximo verano, además de un par de utilidades para PC y el póster oficial. En los próximos meses se irán añadiendo nuevos contenidos, así que no olvides visitarla de forma periódica.





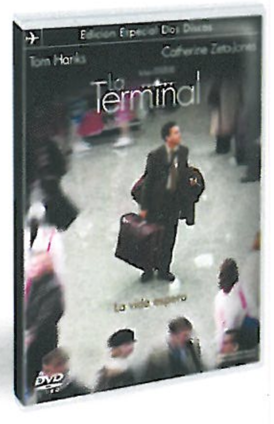


Catherine Zeta-Jones interpreta a una «típica» azafata que encandila al desdichado Viktor (Tom Hanks)

Por Isabel Garrido

LA TERMINAL

Sustanciales sugerencias para pasar el rato en un aeropuerto



DIRECTOR:
STEVEN SPIELBERG
REPARTO: TOM HANKS, CATHERINE ZETA-JONES, STANLEY TUCCI, CHI MCBRIDE, DIEGO LUNA, BARRY SHABAKA HENLEY
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1). LA PELÍCULA (DISCO1) TAMBIÉN TIENE CASTELLANO DTS
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: 19,95 €

Basándose en «un hecho real», Steven Spielberg consigue hacer que un hecho curioso se las componga para dar pie a toda una historia en mayúsculas con mucha humanidad, su punto de romanticismo, despliegue solidario y lo que parecía impensable: una imprescindible nota de suspense. El punto de partida es la situación de un hombre (Viktor Navorski, interpretado por Tom Hanks), cuyo país sufre un golpe de estado mientras él viaja desde Europa a EE.UU., y al llegar a su destino carece de nacionalidad. Sin visado para pisar tierra yanqui ni para volver a su inexistente país, su hogar será a partir de ese momento el aeropuerto.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Disco «extra» con entrevistas, *Making Of*, reportajes y todo sobre «la impresionante terminal» diseñada para la película por Alex McDowell

VALORACIÓN: 5/5

Película adulta para todos los públicos que desborda ingenio argumental y encima está muy bien hecha. La edición especial en DVD es un lujo para seguir entendiendo por qué Spielberg es un buen director.





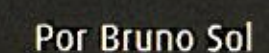
Selma Blair da vida a Liz Sherman, la atormentada piroquinética de la que está enamorado Hellboy. Confesarle sus sentimientos será para él más duro que enfrentarse a Rasputín y sus camaradas nazis





DVD VÍDEO

El mejor cine para disfrutar en casa



Por Bruno Sol

Hellboy

Tres ediciones para una magnífica película

En una decisión digna de elogio, **Columbia TriStar** distribuirá en España las tres ediciones de *Hellboy* que aparecieron en EE.UU. hace unos meses, incluyendo la edición de coleccionista y un busto de *Hellboy* fabricado por SideShow. De esta forma, tanto los fanáticos del cómic como aquellos que sólo desean ver una buena película podrán elegir la versión de *Hellboy* que más se aproxime a sus necesidades. Guillermo del Toro (autor de *Cronos, Mimic* o *El Espinazo del Diablo*), dirige y escribe esta adaptación de la obra de Mike Mignola, en la que está presente la peculiar combinación de horror y humor del cómic original. Ron Perlman, de nuevo oculto bajo kilos de maquillaje, es Hellboy, el diablo invocado por los nazis a finales de la IIGM que acaba prestando sus servicios a los aliados como cazador de demonios. Los magníficos efectos especiales y el probado talento del mejicano Del Toro tras las cámaras hacen posible una de las más logradas adaptaciones de cómic al cine de los últimos tiempos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

La edición estándar incluye comentarios de audio, *featurettes*, contenidos DVD-ROM, El documental «La Semilla de la Creación» de 120' de duración, escenas eliminadas, animáticas, escenas multiángulo, tráilers, galería fotográfica, modelos en 3D.

VALORACIÓN: 5/5

Pese a contar con menos presupuesto que *Spider-Man 2*, Del Toro superó a su adorado Sam Raimi con esta impecable adaptación del cómic de **Mignola** que llega al DVD en tres ediciones soberbias. Eso sí, sólo tú puedes decidir si merece la pena desembolsar 20 Euros más a cambio de un busto y un libreto extra...

DIRECTOR: GUILLERMO DEL TORO
REPARTO: RON PERLMAN, JOHN HURT, SELMA BLAIR, RUPERT EVANS, KAREL RODEN, JEFFREY TAMBOR, DOUG JONES
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR H.E.
TIPO DE DVD: 2-3 DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1.
SUBTÍTULOS:CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS.
P.V.P.: 19,99 € (VERSIÓN NORMAL - 2DVD). 29.99 € (VERSIÓN DEL DIRECTOR - 3 DVD), 49.99 € (EDICIÓN COLECCIONISTA - 3 DVD MAS BUSTO Y DIARIO RASPUTÍN)



Ron Perlman es un experto en soportar largas sesiones de maquillaje, como ha demostrado en El Nombre De La Rosa, En Busca Del Fuego o la serie de TV La Bella y La Bestia







La edición coleccionista, además del metraje extendido y los extras de la Versión del Director, incluye un busto de Hellboy y los diarios de Rasputín

EL ESPANTATIBURONES

por I.G.

Pisando los talones a Nemo

Como ya sucediera con *HormigaZ* y Bichos, **Dreamworks** da la réplica «submarina» a la producción de la unión **Disney-Pixar** de *Buscando A Nemo* con este ***Espantatiburones***.
Lo único en común de ambas películas es el contexto acuático y algún tiburón poco carnívoro. Después, **Dreamworks** vuelve a buscar más a un público adolescente y algo más «gamberro» para llevarse el gato al agua.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Un corto de animación exclusivo para esta edición, comentarios, *Making Of*, la música de la peli, etc.

VALORACIÓN: 5/5
«Para todos los públicos» no significa «sólo para los más pequeños»...

DIRECTOR: BIBO BERGERON, VICKY JENSON, ROB LETTERMAN
GÉNERO: COMEDIA DE ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO Y CATALÁN EN 5.1 SURROUND
SUBTÍTULOS: INGLES Y CASTELLANO

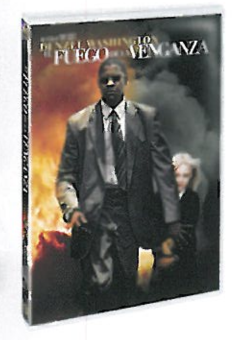
P.V.P.: 19.95 €



EL FUEGO DE LA VENGANZA

por B.S.

Denzel Washington desata toda su furia en la ciudad de Méjico



Tony Scott vuelve a aturdir una vez más al espectador con su montaje vertiginoso en esta historia escrita por Brian Helgeland sobre un *Bestseller* de A.J. Quinell, cuyos derechos llevaban cerca de 20 años circulando entre los Estudios de Hollywood. Creasy (Denzel Washington) ejerce de guardaespaldas de la pequeña Pita (Dakota Fanning) en un Méjico azotado por una ola de secuestros. Cuando la niña es raptada, Creasy se lanza a una sangrienta venganza en la que dará caza a todos aquellos que han tenido algo que ver en su desaparición. No se salva ni el apuntador.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Comentarios de audio del director. El documental «Una mirada al Fuego de la Venganza». 15 escenas eliminadas con comentario opcional.

VALORACIÓN: 3/5
Al más puro estilo Charles Bronson, Denzel Washington se venga de «todo quisque» en una película tan violenta como valiente. O la odias o la adoras.

DIRECTOR: TONY SCOTT
REPARTO: DENZEL WASHINGTON, DAKOTA FANNING, MARC ANTHONY, RADHA MITCHELL, CHRISTOPHER WALKEN, MICKEY ROURKE.
GÉNERO: ACCIÓN.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO (5.1 Y DTS), INGLÉS (5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS.

PRECIO: 19.99 €

NOTICIAS por Bruno Sol

ZONA-2

Compartimos zona DVD con Japón, así que atentos a estas dos ediciones especiales...

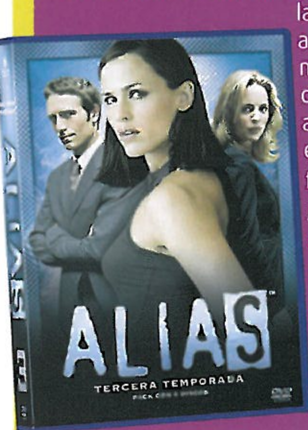


ESTO SÍ SON EDICIONES DE COLECCIONISTA

El pasado año, la red se convulsionó con la noticia del lanzamiento en Japón de un *pack* de superlujo basado en *Alien*. Bajo el título de *Alien 25th Anniversary Collection*, **Fox** sacó al mercado una limitadísima cantidad de estas cabezas *alien* en cuyo interior se atesoraban los 9 DVD del *Alien Quadrology* occidental. Lo único malo era el precio: 29.800 ¥. No menos exclusiva es la edición de coleccionista de *Yo, Robot* para el mercado nipón. Sólo 5.000 unidades se han puesto a la venta a un precio de 18.000 ¥. Como véis en la foto, el precio está justificado. Esta fiel reproducción del cráneo del robot Sonny encierra dos DVD con multitud de extras: escenas inéditas, *featurettes*, un documental de 96', comentarios de audio y dos avances de los nuevos estrenos de **Fox**: *Alien Vs Predator* y *Elektra*.

BUENAVISTA LANZA EN ESPAÑA LA 3ª TEMPORADA DE ALIAS

Los seguidores de Jennifer Garner tienen otro motivo para estar contentos. Además de ver a su actriz favorita en los cines interpretando una vez más a Elektra, van a tener ocasión, a partir del 16 de febrero, de llevarse a casa la tercera temporada en DVD de la serie de TV *Alias*.
Un total de 22 nuevos episodios recopilados en 6 DVD y acompañados de multitud de extras: comentarios de audio, 7 escenas eliminadas, tomas falsas y 10 *featurettes*, entre los que se encuentra uno titulado «De Burbank a Barcelona». Y todo ello a un precio recomendado de 29,95 Euros.





por I.G.

EL BOSQUE

«Historia de un pueblo» según el rey de los finales cerrados

DIRECTOR:
M. NIGHT SHYAMALAN
REPARTO: SIGOURNEY WEAVER, WILLIAM HURT, ADRIEN BRODY, JOAQUIN PHOENIX, BRYCE DALLAS HOWARD
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS Y ESPAÑOL 5.1 D.D., ESPAÑOL EN DTS (
SUBTÍTULOS: INGLÉS, ESPAÑOL E INGLÉS PARA SORDOS
PRECIO: 21,95 €

Desde aquel memorable *Sexto Sentido* nada ha vuelto a ser igual en el mundo del cine. Con *El Elegido* o *Señales*, el director de origen hindú M. Night Shyamalan demuestra una y otra vez que le gusta hacer historias en las que no sobra ni una sola secuencia y que terminan cuando el interrogante planteado se contesta, sin despliegue gratuito de espectáculo visual. Con la misma austeridad que en sus anteriores títulos, nos llega este «Bosque» (en el original *The Village*, «el pueblo» textualmente), la historia de una comunidad que guarda un secreto de vital importancia.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Making Of, escenas eliminadas (indispensables para comprender el estructurado cerebro de Night Shyamalan), una película casera del director, etc.

VALORACIÓN: 5/5
Joaquin Phoenix repite con Shyamalan. El milimétrico director y guionista vuelve a dejar pistas para los más espabilados a medida que va transcurriendo la historia. Aunque ya se haya visto en cine, los extras serán muy apreciados por los amantes del cine de Shyamalan.



DVD
EL MEJOR CINE PARA DISFRUTAR EN CASA

por I.G.

ENVIDIA

Fina ironía «made in USA» sobre un pecado capital

El director de la mordaz *Cortina De Humo* dirige esta comedia protagonizada por Ben Stiller y Jack Black. Nick Vanderpark (Black) va a ser el blanco de todas las envidias de su vecino Tin Dingman (Stiller) cuando a éste todo en la vida le va mal. Dingman va a emplear todas sus energías en tratar de «zancadillear» a Vanderpark en vez de coger los toros por los cuernos: Divertida y con su «aquel» que dicen.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

A pesar de tener tráilers promocionales de otros estrenos de **Columbia**, nada con respecto al título que nos ocupa.

VALORACIÓN: 3/5

Podríamos darle más puntuación si hubiera algún extra que iluminara algunos aspectos de la producción de esta película que, entre los secundarios, cuenta con el desparpajo profesional de Christopher Walken.

Por otra parte, Jack Black, tras años de impecables papeles de reparto, parece no encontrar uno de protagonista que termine de lanzarle.

DIRECTOR:BARRY LEVINSON
REPARTO:BEN STILLER, JACK BLACK, RACHEL WEISZ, AMY POEHLER, CRISTOPHER WALKEN, ARIEL GADE.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS, ESPAÑOL, FRANCÉS E ITALIANO (TODOS EN D.D. 5.1)
SUBTÍTULOS: INGLÉS, CASTELLANO, FRANCÉS, ITALIANO, ETC.

PRECIO: 21 €

■ La experiencia cómica de Stiller y Black juntos: yin y yan de Envidia



■ La deserción de John y Joan Cusack, antes del rodaje, fue todo un presagio del [illegible] de esta comedia

■ Aunque con algunos meses de retraso respecto a la tercera temporada de Cheers, por fin tenemos aquí una nueva remesa de episodios de Frasier



■ El talento interpretativo de Peter Sellers se une a la visión cinematográfica de Stanley Kubrick

por B.S.

LAS MUJERES PERFECTAS

A veces los mejores ingredientes no garantizan buenos resultados. Un guionista de lujo (Paul Rudnick), un director experto en comedia (Oz) y la mayor estrella del momento (Kidman) reunidos en una fallida comedia que no hace justicia al *Bestseller* de Ira Levin.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

6 Escenas inéditas y ampliadas. Comentarios de audio. 5 documentales. Tomas falsas. Tráilers.

VALORACIÓN: 3/5

Sólo algunos destellos de la habitual malicia de Rudnick logran elevar un poco una comedia que no hace reír.

DIRECTOR: FRANK OZ
REPARTO: NICOLE KIDMAN, MATTHEW BRODERICK, BETTE MIDLER, CHRISTOPHER WALKEN, GLENN CLOSE
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS HOME E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS.

P.V.P.: 19,95 €

por B.S.

FRASIER 3ª TEMPORADA

La 3ª Temporada de ***Frasier*** atesora algunos de los mejores momentos de toda la serie: la reaparición de Diana (Shelley Long), las clases de baile de Niles y Daphne, y el inolvidable episodio en el que la agente de Frasier, Bebe, se promete a un millonario nonagenario.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Voces famosas. 4 *featurettes*.

VALORACIÓN: 5/5

Debería darles vergüenza en **Paramount** por no incluir subtítulos en castellano, pero viendo lo mala que es la TV actual, ***Frasier*** es una artículo de primera necesidad.

DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: KELSEY GRAMMER, DAVID HYDE PIERCE, JANE LEEVER, JOHN MAHONEY, PERI GILPIN
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 4 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO (MONO), INGLÉS (SURROUND), FRANCÉS (SURROUND)
SUBTÍTULOS: INGLÉS PARA SORDOS, DANÉS, HOLANDÉS...

P.V.P.: 41,95 €

por I.G.

TELÉFONO ROJO ED. 40 ANIVERSARIO

Atención cinéfilos y aquellos que gusten de tener una buena película en el archivo casero, llega una de esas comedias clásicas con fondo y forma. Al poco usual talento de origen yanqui (afincado luego en Reino Unido) de S. Kubrick, se le une el del visceral George C. Scott (*Patton*) y Peter Sellers (*La Pantera Rosa*).

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

De lujo: escenas nunca vistas, diversos documentales y varias entrevistas.

VALORACIÓN: 5/5

A la impoluta imagen digital en blanco y negro se le une el sonido *Dolby Digital* en 5.1. Imprescindible.

DIRECTOR: STANLEY KUBRICK
REPARTO: PETER SELLERS, GEORGE C. SCOTT, KKENAN WYNN, SLIM PICKENS, PETER BULL.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: G.B.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS, ESPAÑOL, ALEMÁN E ITALIANO (TODOS EN D.D. 5.1)
SUBTÍTULOS: INGLÉS, ESPAÑOL, ALEMÁN, ETC.

P.V.P.: 15 EUROS

SI TE SUSCRIBES AHORA TE REGALAMOS UNA TARJETA DE MEMORIA OFICIAL O UN ADAPTADOR DE RED PARA TU PLAYSTATION 2

¡Tú eliges!

TARJETA DE MEMORIA
Para que guardes tus partidas

¡NUEVO!
ADAPTADOR DE RED
Para jugar On-line

SONY
Memory Card (8MB) (for PlayStation®2)
Memory Card (Carte Mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2)
PlayStation 2

SONY
PlayStation 2
Network Adapter (Ethernet) (for PlayStation®2)
Adaptateur Réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2)
Netzwerkadapter (Ethernet) (für PlayStation®2)
Adaptador de Red (Ethernet) (para PlayStation®2)
Adattatore di Rete (Ethernet) (per PlayStation®2)

CONÉCTATE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €
- ☐ Por un año (12 números) con un **adaptador de red para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €

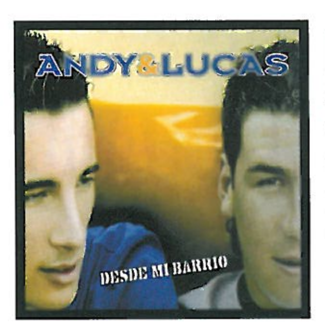
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podria recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.



DESDE MI BARRIO

Aunque es un disco más elaborado sigue sonando a Andy & Lucas con temas de amor y desamor, y alguna que otra denuncia social «rapeada». No pueden faltar las baladas que recuerdan a Son De Amores, pero Desde Mi Barrio ofrece mucho más que lo que puede mostrar el single debut Quiero Ser Tu Sueño. Ritmos enérgicos, pop aflamencado... Cada canción tiene algo que te atrapa. Trece temas de los cuales 11 han corrido a cargo de Lucas y uno de Andy, que debuta como autor. Sin duda, un nuevo éxito para el dúo gaditano que en su primera semana en la calle se colocó en el nº1 en la lista de ventas.

¿Cómo suena *Desde Mi Barrio*?
Tiene la esencia de *Andy & Lucas* aunque se puede apreciar que las letras de las canciones son bastante más maduras. Es un disco que sigue teniendo flamenco, pero es un poquito más popero. Además, en este nuevo álbum se puede encontrar un rap.

¿Cuál es vuestra fuente de inspiración e influencias?
Nuestro referente es el flamenco y el Carnaval, pero no tenemos en sí una fuente de inspiración.

La mayor novedad...
Sin dejar que termine la frase, Andy dice orgullosamente: He podido meter en el disco un tema compuesto por mí que se titula *Madre*. La escribí con un amigo y, por supuesto, se la dedico a todas las madres. La verdad es que me gusta, pero soy un poquito «flojo» para componer.

Mantenéis el estilo de vuestro primer álbum, pero ¿habéis buscado nuevos sonidos?
Para nada, cuando lo empezamos a hacer no buscábamos un público determinado a quien le pudiese gustar, hicimos las canciones según las sentíamos. Quizá *Andy & Lucas* es más callejero y ***Desde Mi Barrio*** es más denso y elaborado.

De los 13 temas que incluís en el disco, ¿cuál es vuestro preferido?
Tengo especial cariño a la que compuse yo (dice Andy), pero reconozco que hay temas muy buenos como el que hablamos en *Mi Barrio*, que trata sobre temas sociales. Es que a Lucas le gusta más meterse en esos berenjenales.

Un año y medio de conciertos y promociones, y de repente un nuevo disco que promete ser todo un éxito ¿de donde sacáis el tiempo?
Tiempo no tenemos (risas), el único tiempo del que disponemos es para trabajar. Vamos a contrarreloj. Sacamos nuestro primer disco, que fue un auténtico «pelotazo» consiguiendo vender 500.000 unidades en tan sólo 18 meses... Aún no nos había dado tiempo a asimilarlo y de buenas a primeras nos dicen que saquemos otro disco. Al principio nos dio «palo», pensábamos que la gente se podía haber cansado de *Andy & Lucas* y que sacar un nuevo álbum podía ser algo precipitado. Pero al público le ha gustado. De hecho en su primera semana a la venta se han vendido 100.000.

Qué preferís ¿el amor o el desamor?
No hay desamor sin amor, así que los dos. Nos sentimos identificados con ambos aspectos. Por ejemplo, la canción *Tanto La Quería* (del primer álbum) es un hecho real que me pasó a mi (dice Lucas)... (Continúa Andy) Y *Sabe Que La Engaña* (tema que incluye ***Desde Mi Barrio***) quizá sea una de las canciones más dramáticas que hayamos hecho.

Premio Amigo 2003, Premio Ondas, ¿con *Desde Mi Barrio* que metas os gustaría alcanzar?
Sinceramente, lo más importante ya lo hemos conseguido. En principio tenemos 58 conciertos cerrados para el verano y en la presentación de ***Desde Mi Barrio*** llenamos el pabellón. Eso te llena de satisfacción... Las *fans* nos siguen apoyando, los discos se venden...

¿Y el premio Grammy como lo véis?
(Risas) Eso es que es muy complicado... Ahora estamos nominados a unos premios que se celebran en febrero en Miami y dicen que de ahí vienen los Premios *Billboard*, y de ahí *Grammy*. Ganar un *Grammy* es nuestro sueño, pero lo vemos muy lejos todavía.

¿El éxito ha conseguido cambiar a Andrés Morales y Lucas González?
A mi no (declara Andy), aún estoy haciendo realidad mi sueño pero Lucas se lo toma todo muy a pecho, se le ve muy involucrado con la causa. Trabajando se ha vuelto más serio (risas).

«DESDE MI BARRIO ES UN ÁLBUM MÁS DENSO Y ELABORADO Y ANDY & LUCAS ES MÁS "CALLEJERO", PERO NOS HA COLOCADO DONDE ESTAMOS»

¿Cuál es vuestra clave del éxito?
Nuestros temas. *Son De Amores* (*single* debut del dúo gaditano) fue un bombazo, conectó enseguida con el público. Nada más empezar a sonar en la radio la gente quería saber más de nosotros, y lo mismo ha sucedido con *Quiero Ser Tu Sueño* que nos ha colocado en el primer puesto en la lista de ventas nada más salir a la calle.

Durante la creación de *Desde Mi Barrio*, ¿os habéis sentido presionados por el éxito del primer disco?
La verdad es que sí, tuvimos un poco de miedo. El primero se nos fue de las manos sin darnos cuenta. Con éste hemos contado con un mayor apoyo por parte de la discográfica y hemos dispuesto de un presupuesto más alto, por lo que el sentido de responsabilidad ha estado presente durante los meses de grabación. Además, en ***Desde Mi Barrio*** ha colaborado en la producción Emanuele Ruffinengo (partícipe en numerosos discos de Alejandro Sanz) y eso es un punto fuerte a nuestro favor. En definitiva, hemos intentado hacer un trabajo más profesional; ***Desde Mi Barrio*** tiene una mejor producción aunque *Andy & Lucas* nos ha colocado donde estamos y eso no se puede olvidar.

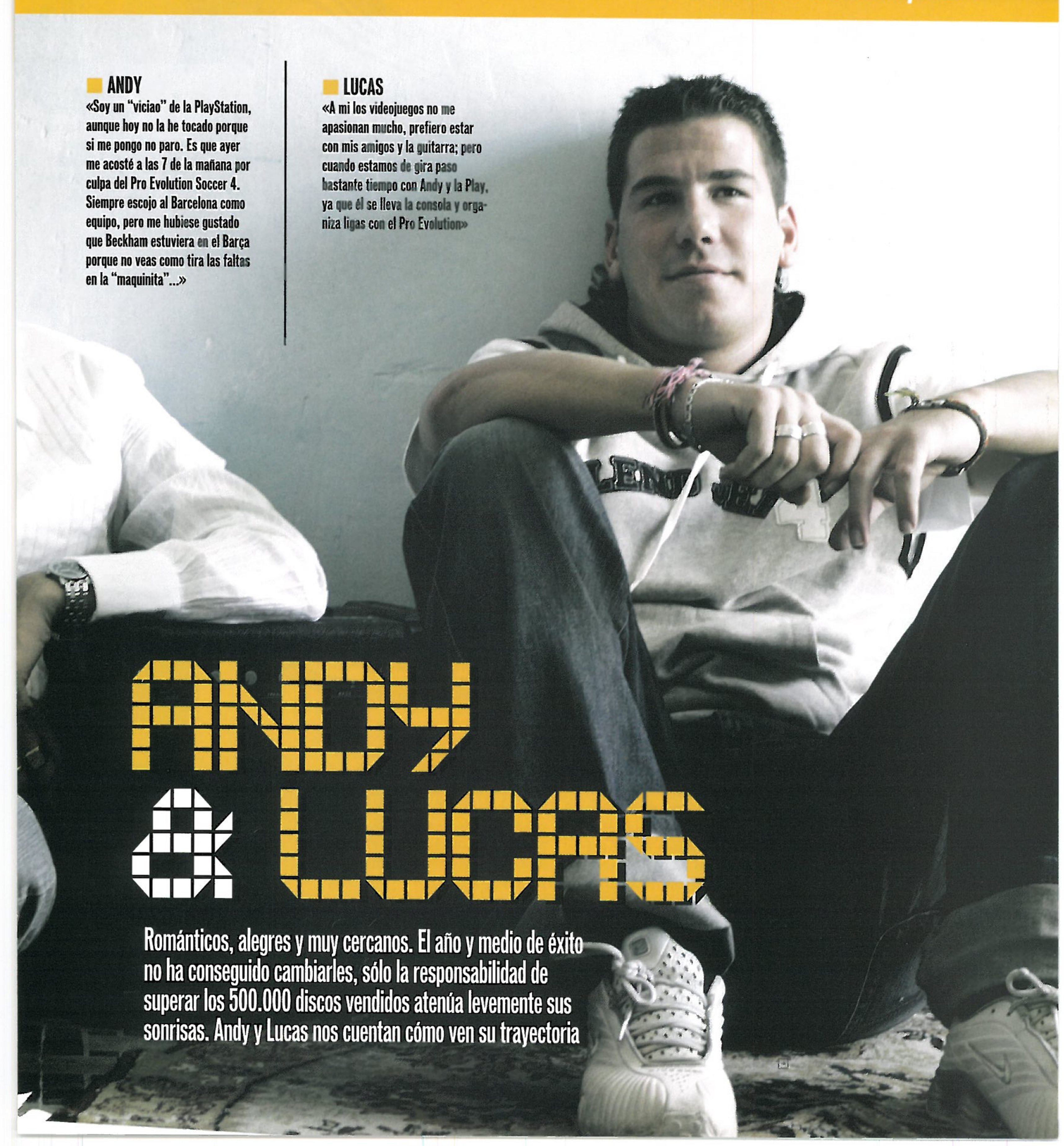
¿Cómo es Andy y Lucas en concierto?
Antes, al haber menos canciones, bromeábamos más con el público para alargar los tiempos entre canción y canción, bailoteando y hablando por los codos. Ahora quizá los conciertos son más «profesionales» porque son 18 temas los que tocamos y la mitad de ellos son baladas. Así que para que la gente no se duerma (risas) y pueda participar hemos ideado un *show* muy bueno, que no podemos desvelar...



POR ANA MÁRQUEZ

MÚSICA

La actualidad musical al completo



ANDY

«Soy un "viciao" de la PlayStation, aunque hoy no la he tocado porque si me pongo no paro. Es que ayer me acosté a las 7 de la mañana por culpa del Pro Evolution Soccer 4. Siempre escojo al Barcelona como equipo, pero me hubiese gustado que Beckham estuviera en el Barça porque no veas como tira las faltas en la "maquinita"...»

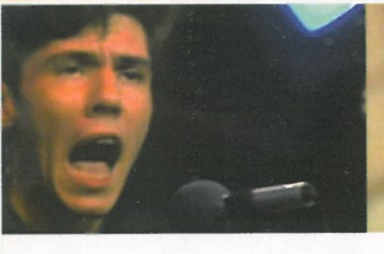
LUCAS

«A mi los videojuegos no me apasionan mucho, prefiero estar con mis amigos y la guitarra; pero cuando estamos de gira paso bastante tiempo con Andy y la Play, ya que él se lleva la consola y organiza ligas con el Pro Evolution»

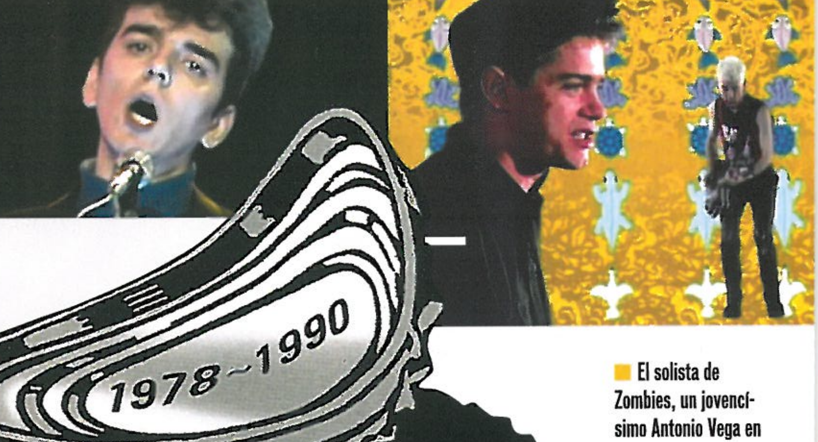
ANDY & LUCAS

Románticos, alegres y muy cercanos. El año y medio de éxito no ha conseguido cambiarles, sólo la responsabilidad de superar los 500.000 discos vendidos atenúa levemente sus sonrisas. Andy y Lucas nos cuentan cómo ven su trayectoria

«20 EUROS TE SEPARAN DE UN DOBLE DVD CON TODA LA MAGIA POP ESPAÑOL DE LOS 80»

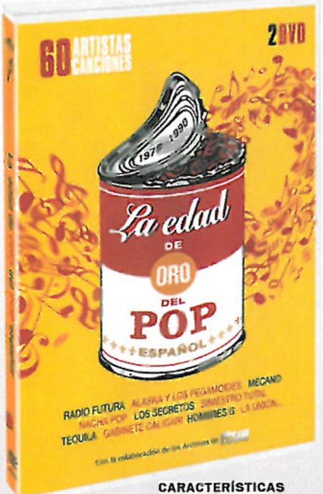






El solista de Zombies, un jovencísimo Antonio Vega en Nacha Pop, Jaime Urrutia de Gabinete Caligari y Santiago Auserón de Radio Futura.

LA EDAD DE ORO
DEL POP ESPAÑOL



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: ESPAÑOL
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: STÉREO
TIPO DVD: 2XDVD-9
COMPAÑÍA: BMG/DRO

Los momentos más rompedores y divertidos de la «Década Prodigiosa» del Pop Español al fin reunidos en un extraordinario doble DVD.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
No existe capítulo de «Extras», salvo un limitado Jukebox.
VALORACIÓN: 5/5
Febril, caleidoscópico, caótico y, por supuesto, divertidísimo repaso a la efervescente escena musical española de los 80, en lo que puede calificarse de soberbio trabajo de arqueología musical (ha sido necesaria la colaboración de dos compañías discográficas y el auxilio de los archivos de RTVE para compilar tal avalancha. Se rescatan playbacks en programas de época (Musical Express, Aplauso...), clips amateurs (curiosamente verosímiles, sin embargo), algún que otro directo (en La Edad De Oro), y un sinfín de imágenes exuberantes y sonidos hedonistas que harán suspirar a los viejos nuevaoleros y palidecer de envi-dia a las jóvenes generaciones.
Si es que estaban todos locos...

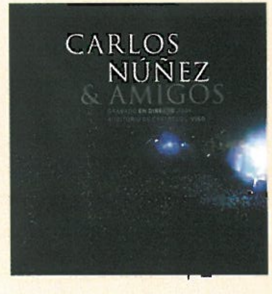
Hay que felicitar efusivamente a los responsables de la edición de este fantástico documento, que recopila nada menos que 60 «vídeo clips» (en el sentido más amplio posible del término...) de buena parte de los mejores grupos y solistas de la inolvidable década del Pop fluorescente, la Nueva Ola castiza y el Punk multicolor: Alaska (con los Pegamoides y con Dinarama), Almodóvar y McNamara (insuperables), Glutamato Ye-Yé (desconcertantes), Derribos Arias (geniales), Ejecutivos Agresivos (imparables), Los Nikis (inolvidables), y otros muchos enloquecidos coetáneos, arrasando con todo en algunas de las más memorables incursiones televisivas que se recuerdan por la Piel de Toro. Si viviste esa década, no puedes perdértelo.



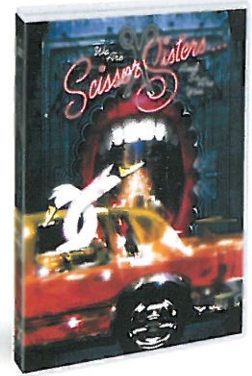


Rafa Sánchez de La Unión en el vídeo de Lobo-hombre en París, Aerolíneas Federales y Los Nikis (no tiene desperdicio su aspecto).





CARLOS NUÑEZ & AMIGOS
EN DIRECTO
SONY MUSIC
Con la edición -cuidada hasta el extremo- de este CD-DVD, el gallego culmina uno de sus más antiguos sueños: un magno concierto con la participación de los muchos colaboradores ilustres con los que ha mantenido relación en su extensa carrera: The Chieftains, Sharon Shannon, León Gieco y otros muchos, acompañan al gaitero en esta apasionada celebración de las culturas célticas.



SCISSOR SISTERS

We Are The Scissor Sisters And So Are You

Primer lanzamiento audiovisual del alocado combo neoyorquino liderado por Jake Shears y Ana Matronik, que muestra en todo su esplendor el impacto escénico que el quinteto es capaz de generarel conjunto más freaky de la escena actual.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Todos los vídeos del grupo, entrevistas, un fragmento de su demencial concierto en Benicassim, subtítulos... Da gusto.

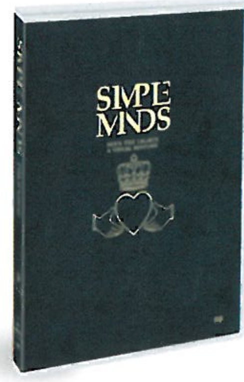
VALORACIÓN: 4/5

Decididos a conquistar el Mundo, los Hermanas Tijeras ponen absolutamente toda la carne en el asador en su debut en DVD, y con la inestimable colaboración del prestigioso realizador británico Julien Temple (Absolute Beginners, The Filth & The Fury) para reflejar convenientemente la arrolladora fuerza de su carnavalesco directo, los de Manhattan deslumbran con un espectáculo delirantemente barroco. No hay duda... serán grandes.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: INGLÉS
SONIDO: DOLBY 5.1/DTS/DOLBY STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: POLYDOR/UNIVERSAL



J. Shears en Benicassim, de la ducha... al escenario. Impagable



SIMPLE MINDS

Seen The Lights. A Visual Story

Surgidos de la escena After-Punk de finales de los 70, los Simple Minds alcanzaron en los años 80 el éxito internacional a raíz de su mutación a un personal sonido Rock de resonancias épicas (muy cercano a los primeros U2), cuyos vaivenes y avatares quedan vívidamente reflejados en este doble DVD, que viene a convertirse en el legado de una de las bandas más representativas del Pop.

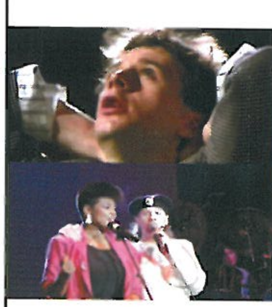
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Numerosas filmaciones en vivo realizadas en distintos momentos de su carrera, discografía, salvapantallas, información Web...

VALORACIÓN: 4/5

Desde las oscuras sonoridades de sus inicios, hasta sus últimas creaciones ya en el S. XXI, pasando, como es de rigor, por su momento de apoteosis comercial, todas las etapas del antaño popularísimo grupo del carismático Jim Kerr, en su estricto orden cronológico, a través de un absorbente documento visual. De alto interés histórico.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: STEREO 5.1 SURROUND SOUND/STEREO
TIPO DVD: 2XDVD-9
COMPAÑÍA: VIRGIN



Jim Kerr, en la cumbre de su carrera. Un grupo de los «grandes»

PACT-DISC

CAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



ATHANAI

A CASTRO LE GUSTA EL ROCK

FUNDACIÓN AUTOR

El genio habanero se descuelga con un segundo álbum donde vuelve a deslumbrar con su mágica capacidad de asumir las más diversas y contradictorias influencias, para transformarlas en un fascinante universo musical absolutamente personal e intransferible. ¿Puede el Grunge sonar sabrosón? ¿Sabían los Beatles bailar Mambo? ¿Existe el Metal guarachero? Pregúntale a Athanai...

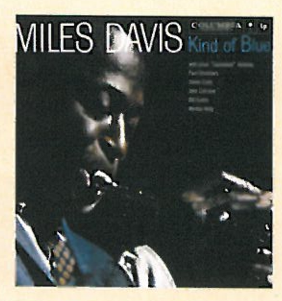


KEANE

HOPES & FEARS

ISLAND/UNIVERSAL

El trío de Sussex, sensación de la pasada temporada en las listas inglesas, transita, en su disco de debut, por las vías abiertas hace años por los más eximios representantes del último Brit-Pop (Coldplay, Travis...), con la peculiaridad de sustituir las sempiternas guitarras eléctricas por pianos semi-clásicos o cuerdas de aliento «wagneriano». Y la sombra de Nick Drake siempre al acecho... Para amantes de los ritmos pausados.

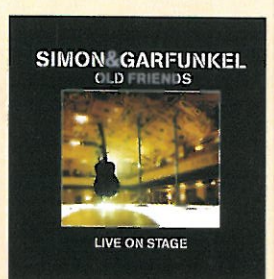


MILES DAVIS

KIND OF BLUE

SONY/BMG

Extraordinaria re-edición de una de las primeras Obras Maestras del genial trompetista de Sant Louis, que se beneficia de una deliciosa selección fotográfica inédita, una toma alternativa del mítico Flamenco Sketches y, fundamentalmente, del lujurioso sonido resultante de la minuciosa re-masterización digital del álbum a cargo del gurú del Jazz Michael Cuscuna. Maravilla.
Ha sido el disco de Jazz más vendido de todos los tiempos. Por algo será...



SIMON & GARFUNKEL

OLD FRIENDS

SONY/BMG

Olvidadas antiguas rencillas, los dos viejos compinches se reúnen, una vez más, para sacar brillo a su añejo repertorio. Y, ciertamente, el tiempo parece no haber transcurrido mientras atacan, con fervor juvenil, I Am A Rock, Mrs. Robinson, Cecilia, The Boxer, el clásico Bye Bye Love (en compañía de sus adorados Everly Brothers), y la práctica totalidad de sus éxitos. Historia viva.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation.2

Revista Oficial - España

Ya están a la venta las entradas para el **Festival MTV Day 2004**, evento que tendrá lugar el próximo 27 de junio en la Plaza de Toros de Las Ventas (**Madrid**) y que contará con las actuaciones de **La Oreja De Van Gogh**, **Alex Ubago**, **Coti** y **Deluxe**, entre otros grupos que se irán confirmando. La recaudación se destinará a las víctimas del 11-M.





Más conciertos solidarios: **Luciano Pavarotti**, **Eric Clapton**, **Brian May**, **Dolores O'Riordan** y **Fher**, vocalista de **Maná**, fueron los invitados estelares del concierto que el cantante italiano **Zucchero** ofreció el pasado 6 de mayo en el Royal Albert Hall londinense, a beneficio de la Agencia de Refugiados de la O.N.U.

The Hits Reloaded es el título del espectacular disco de regreso de una de las bandas más legendarias de la música *Funk*: **Kool & The Gang**. Todos sus himnos de siempre en nuevas interpretaciones y una interminable lista de colaboradores: **Jamiroquai**, **Yossou N'Dour**, **Lisa Stansfield**...

Atención, internautas modernos: en la Web **www.arquitecturaefimera.com** está disponible toda la información sobre **Fangoria**, siempre actualizada. Avisados quedan.



La oreja que no cesa: he aquí las próximas paradas en la gira de **La Oreja De Van Gogh**:
-21 mayo: Auditorio Municipal, **Guadalajara**
-22 mayo: Campo de Fútbol, Torrijos (**Toledo**)
-29 mayo: León Arena, **León**
-04 junio: Polideportivo Camilo Cano , La Nucia (**Alicante**)
-05 junio : Colegio Municipal, Archena (**Murcia**)
-11 junio : Plaza de Toros, **Pontevedra**
-12 junio : Pabellón Las Traviesas, Vigo (**Pontevedra**)
Seguiremos informando.

It's Time, nuevo disco de **Michael Bublé** que llegará a las tiendas el próximo 7 de febrero 2005. La gran revelación de la escena musical del 2004 ha sido sin duda el canadiense. Las ventas de su disco superaron los 3.000.000 copias en todo el mundo, y espera lograr lo mismo con el segundo.

Sorpresas nacionales: *Try Baby*, el disco de debut de **The Brahmas**, enésimo proyecto del ubicuo **Paco Loco** y **Diez Y 1 Galaxia**, ópera prima de **Pequeño Pecker**. Para paladares inquietos.

Extremoduro estrena disco, ***Grandes Éxitos Y Fracasos*** (nuevas versiones de sus hits) y DVD, ***Gira 2002*** ***Y La Gira 2004***. A por ellos, Robe.

El nuevo album de **Jennifer Lopez** saldrá a la venta a finales del mes de febrero. Su nombre será *Re-birth* y no incluirá ninguna canción en español.

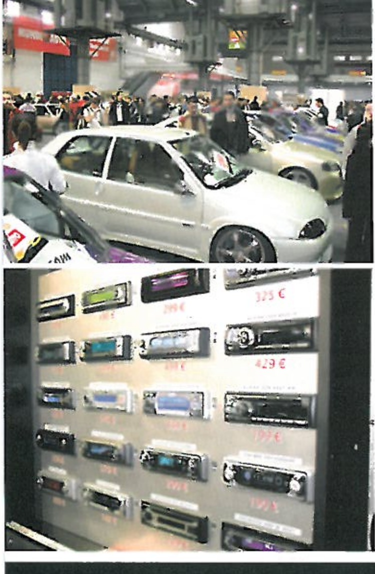












NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Se ha convertido por méritos propios en el objeto de deseo más preciado para los aficionados del Tuning, que, en su mayoría, también son aficionados al videojuego. La presencia constante del juego de **EA Games** en los principales eventos Tuning, no ha hecho otra cosa que convertirlo en el A Todo Gas de los videojuegos.



FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

1ER BARCELONA TUNING SHOW

Más de 70.000 personas visitaron el recinto ferial de Montjuic, con NFSU2 como estrella





Chicas espectaculares y coches asombrosos se dieron cita en Montjuic

El pasado mes de diciembre, Barcelona acogió el primer Tuning Show en el recinto ferial de Montjuic y, por la tremenda acogida de público, estamos seguros de que no va a ser el último. A diferencia de otros *shows* patrocinados por publicaciones especializadas, en los que los protagonistas principales son los aficionados, en esta ocasión los «reyes» fueron los profesionales. Más de 150 marcas especializadas se dieron cita, desde fabricantes de llantas o tubos de escape, hasta distribuidores de autorradios o pintura. Todo lo que rodea al sector, que para los que no lo conozcan en demasía, es mucho más de lo que parece. De esta manera, los visitantes podían adquirir desde maquetas «tuneadas» de sus sueños de 4 ruedas, hasta el último aditamento para su vehículo o, por qué no, echarse una partida en una especie de Scalextric de tamaño descomunal. Entre todos los *stands* destacaba el de **EA Games** que, como viene siendo habitual, no se pierde ni uno de los eventos más importantes dedicados al mundo del Tuning. **PlayStation 2 Revista Oficial** estuvo

El original stand de EA GAMES, uno de los más visitados de toda la feria.

PlayStation®2
Revista Oficial - España

también allí, y pudimos comprobar de primera mano lo muy conectados que están el mundo del Tuning y el del videojuego. De esta manera, es habitual que en los más de 100 coches expuestos se integre una consolapara jugar en las pantallas LCD diseminadas por los lugares más insospechados de su interior. Y, por supuesto, el juego que todos mostraban era ***Need For Speed Underground 2***, que resume por sí mismo el espíritu de una afición emergente que cada vez es más comprendida por el público. Concursos, sorteos, chicas ligeritas de ropa y todo tipo de espectáculos típicos de estas concentraciones animaron los 3 días que duró la feria. En el *stand* de **EA Games** destacaba de nuevo su Mitsubishi Eclipse, uno de los coches en los que todo el mundo quería hacerse una foto. Y también merece destacarse la presencia del grupo de «grafiteros» Boa Mistura, que desde el primer al último día crearon un mural con imágenes de *Need For Speed Underground 2* y que dieron forma y color al stand de **EA Games**. En resumen, un éxito de asistencia y toda una gozada para los aficionados al Tuning.

GRAFITTIS COMO DECORADO

Fue lo más original de toda la feria. **EA Games** partió de una pared blanca y, con la ayuda de los «grafiteros» Boa Mistura, convirtió su *stand* en un espectacular escenario de ***Need For Speed Underground 2*** que se fue construyendo a medida que transcurría la feria.

















FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

LANCIA YPSILON

1.4 16V PLATINO DFN

El más glamuroso de su segmento

Sus formas redondeadas y su cuidado equipamiento (repleto de estilo y buen gusto), han convertido al Ypsilon en objeto de deseo de un público eminentemente femenino, que aprecia más ciertos detalles exclusivos que un motor muy potente. De hecho, estamos ante un urbano suave de conducir y silencioso a baja velocidad, lo que produce un confort de marcha excepcional. No es un coche pensado para salir el primero del semáforo, pero sí para despertar envidias ajenas por su interior lujoso (el salpicadero en cuero da un efecto extraordinario) y por la sencillez y elegancia de sus formas. Y eso que el motor responde bastante bien, pero si le exigimos un poco, el silencio se convierte en ruido no muy agradable, y la suspensión tirando a blanda es un handicap demasiado elevado como para afrontar con garantías un trazado exigente. El Ypsilon es lo que es, puro glamour. Un coche con estilo, moderno, seguro y muy civilizado. Si se busca algo fuera de esto, hay otras opciones, pero si se quiere lo que ofrece, pocos coches son capaces de igualar lo que el Ypsilon atesora. Ideal para los más exigentes. ■

Ypsilon

MOTOR: 1.400 cc.
POTENCIA: 95 CV. (5.800 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 6,4 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 175 km/h
PESO: 995 kg.
CONSUMO:
- URBANO 8,2 l/100
- EXTRAURBANO 5,4 l/100
- MEDIO 6,4 l/100

DIMENSIONES
- LARGO: 3.778 mm.
- ANCHO: 1.704 mm.
- ALTO: 1.530 mm.
- MALETERO: 215 L
- DEPÓSITO: 47 L

www.lancia.es

(+) INTERIOR LUJOSO, CALIDAD MATERIALES

(-) PRECIO ELEVADO, POCO APTO PARA VIAJAR



■ GAMA LANCIA YPSILON
DESDE: 12.870 €
HASTA: 16.360 €
■ VERSIÓN PROBADA: 16.360 €





■ Al igual que en el Mini (un competidor claro pero que tira más por el aspecto deportivo en lugar del confort), la información se presenta en el centro del salpicadero. Si hay presupuesto disponible, recomendamos elegir el acabado Platino

DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
8	7	8,5	7,5	7,5	7,7

BMW SERIE 3

La quinta generación a la venta en primavera

El nuevo BMW Serie 3 marcará diferencias por su gran cantidad de mejoras en relación con el motor, el chasis y el confort. Se lanzará al mercado el 10 de marzo de 2005 con dos motores alimentados por gasolina y uno diésel. Los tres propulsores elevan su potencia, su comportamiento es más suave y consumen menos. El motor de seis cilindros en línea del modelo estrella, el BMW 330i, desarrolla 258cv, 27 más que su antecesor es el motor de seis cilindros más potente y ligero a la vez, ya que BMW emplea por primera vez en la fabricación de serie el magnesio, un 30 por ciento más ligero que el aluminio. El BMW 330i acelera de 0 a 100 km/h en 6,3 segundos, su velocidad máxima está limitada a 250 km/h y el consumo ponderado es de 8,7 l/100km. Además se podrá comprar el 320i de 150cv y el 320d con nada menos que 163cv (sin duda, será el más demandado de toda la gama por sus cualidades dinámicas).





El aspecto exterior se inspira en las formas de las series 5 y 7



LOS MÁS ALQUILADOS — BLOCKBUSTER

Diciembre 2004

PlayStation 2



01- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
02- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)
03- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
04- KILLZONE (SONY C.E.)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
06- DRAGON BALL Z BUDOKAI 3 (ATARI)
07- THE GETAWAY 2: BLACK MONDAY (SONY C.E.)
08- LEISURE SUIT LARRY: M.C. LAUDE (VIVENDI)
09- JAK 3 (SONY C.E.)
10- MORTAL KOMBAT DECEPTION (VIRGIN PLAY)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL

del 1 al 31 de Diciembre

PlayStation 2



01- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
02- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
03- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
04- DRAGON BALL Z BUDOKAI 3 (ATARI)
05- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)
06- KILLZONE (ED. ESPECIAL) (SONY C.E.)
07- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
08- CALL OF DUTY: FINEST HOUR (ACTIVISION)
09- EYE TOY PLAY 2 + CÁMARA (SONY C.E.)
10- JAK 3 (SONY C.E.)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
.HACK VOL 1: INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
.HACK VOL 2: MUTATION	BANDAI	ATARI	43	8.8
.HACK VOL 3: OUTBREAK	BANDAI	ATARI	47	8.2
.HACK VOL 4: QUARANTINE	BANDAI	ATARI	47	8.8
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E	25	6.9
AMPLITUDE	SONY C.E	SONY C.E	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATHENS 2004	SONY C.E.	SONY C.E	42	9.3
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BUJINGAI: SWORD MASTER	TAITO	PROEIN	47	8.0
BURNOUT 3 TAKEDOWN	EA GAMES	EA GAMES	44	9.4
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	ACTIVISION	48	9.2
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CATWOMAN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	4[illegible]	8.2
CHAMPIONS OF NORRATH	SONY ON-LINE	UBI SOFT	47	9.3
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA 2005	CODEMASTERS	PROEIN	47	8.6
CLUB FOOTBALL REAL MADRID 2005	CODEMASTERS	PROEIN	47	8.6
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	PROEIN	45	9.4
COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	ACCLAIM	44	8.5
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONFLICT VIETNAM	S.C.I.	PROEIN	46	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CRASH TWINSANITY	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	46	8.1
CRASH'N BURN	EIDOS	PROEIN	48	8.5
CRIMSON TEARS	CAPCOM	PROEIN	47	8.5
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E	39	8.9
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM FIGHT FOR N.Y	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	4[illegible]	9.2
FORGOTTEN REALMS DEMON STONE	ATARI	ATARI	45	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E	SONY C.E	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DJ DECKS & FX	SONY C.E.	SONY C.E	45	8.8
DOG'S LIFE	SONY C.E	SONY C.E	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DRAGON BALL Z BUDOKAI III	BANDAI	ATARI	47	9.1
DRAKENGARD	SQUARE ENIX	TAKE TWO	41	8.9
DRIV3R	ATARI	ATARI	42	9.3
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EL ESPANTATIBURONES	ACTIVISION	ACTIVISION	46	8.3
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ESDLA: LA TERCERA EDAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.3
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	2[illegible]	9.3
EURO 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	9.3
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E	30	9.3
EYE TOY PLAY 2	SONY C.E.	SONY C.E	47	9.0
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E	SONY C.E	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9
FIFA FOOTBALL 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	45	9.4
FIGHT NIGHT 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	8.8
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE FIGHTER F.D. 18	KONAMI	KONAMI	40	7.9
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FLATOUT	EMPIRE	VIRGIN PLAY	46	9.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E	38	8.5
FORMULA ONE 2003	SONY C.E	SONY C.E	31	9.0
FORMULA ONE 2004	SONY C.E.	SONY C.E	43	9.2
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GLASS ROSE	CAPCOM	CAPCOM	40	7.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOST RECON 2	UBI SOFT	UBI SOFT	4[illegible]	8.6
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	48	8.4

LOS MEJORES — Febrero 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



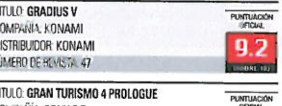
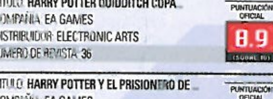
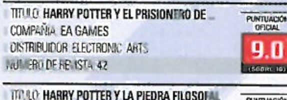
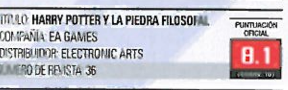
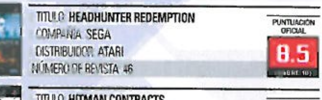
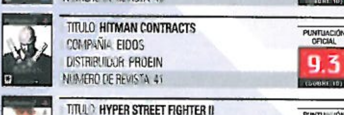
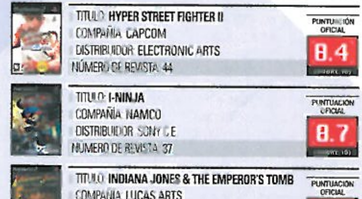
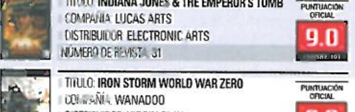
1. 01- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)
2. 02- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
3. 03- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
4. 04- KILLZONE (SONY C.E.)
5. 05- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
6. 06- SHADOW OF ROME (CAPCOM-EA)
7. 07- SINGSTAR PARTY (SONY C.E.)
8. 08- UEFA CHAMPIONS LEAGUE (EA SPORTS)
9. 09- CALL OF DUTY: FINEST HOUR (ACTIVISION)
10. 10- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)

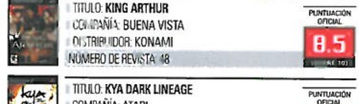
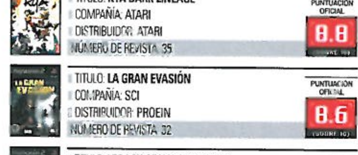
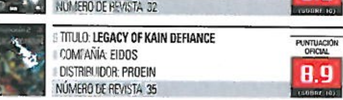


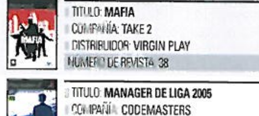
2003-2005 CATÁLOGO

Los juegos de la temporada

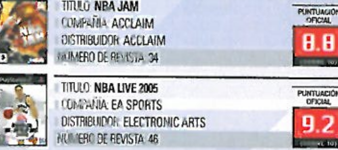
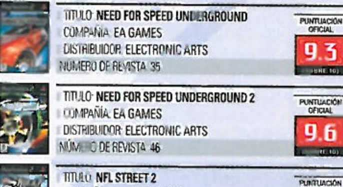
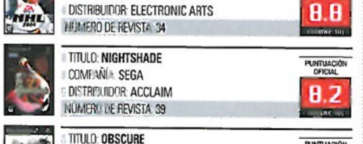
TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
GRADIUS V	KONAMI	KONAMI	47	9.2
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	SONY C.E.	SONY C.E	41	9.0
GTA SAN ANDREAS	TAKE TWO	ROCKSTAR	47	9.7
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E	SONY C.E	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	42	9.0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1
HEADHUNTER REDEMPTION	SEGA	ATARI	46	8.5
HITMAN CONTRACTS	EIDOS	PROEIN	41	9.3
HYPER STREET FIGHTER II	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	44	8.4
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E	34	9.3
JAK 3	SONY C.E.	SONY C.E	47	9.1
KILLSWITCH	NAMCO	SONY C.E	37	8.7
KILLZONE	SONY C.E.	SONY C.E	47	9.4
KING ARTHUR	BUENA VISTA	KONAMI	48	8.5
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	48	9.0
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS INCREÍBLES	THQ	PROEIN	47	8.4
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	47	8.6
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2005	CODEMASTERS	PROEIN	[illegible]	8.3
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MASHED	EMPIRE	VIRGIN PLAY	42	8.9
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
MEGAMAN X COMMAND MISSION	CAPCOM	PROEIN	47	8.7
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
METAL SLUG 3	IGNITION/SNK	VIRGIN PLAY	47	8.0
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	48	8.9
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MORTAL KOMBAT DECEPTION	MIDWAY	VIRGIN PLAY	47	9.3
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E	28	9.6
NBA BALLERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	[illegible]	9.3
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	46	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.6
NFL STREET 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	48	8.3
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
OBSCURE	MICROIDS	VIRGIN PLAY	42	9.4
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	9.2
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	8.1
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	39	8.7
POLAR EXPRESS	THQ	PROEIN	48	8.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E	25	9.4
P. OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
P. OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO	UBI SOFT	UBI SOFT	47	9.3
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	KONAMI	46	9.4
PROJECT ZERO II	TECMO	UBI SOFT	44	8.7
PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	44	9.1
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	38	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E	SONY C.E	35	9.0
RATCHET & CLANK 3	SONY C.E	SONY C.E	47	9.2
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	TAKE TWO	41	9.4
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RESIDENT EVIL OUTBREAK	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	45	8.0
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
RICHARD BURNS RALLY	SCI	PROEIN	44	8.4
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SAMURAI WARRIORS	KOEI	ELECTRONIC ARTS	42	8.8
SECOND SIGHT	CODEMASTERS	PROEIN	44	9.0

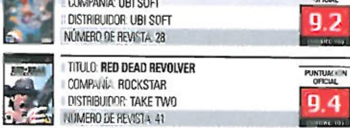
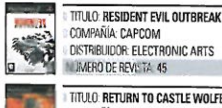
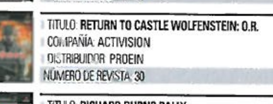
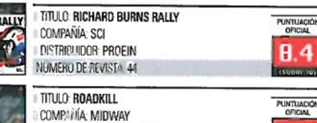













CATÁLOGO
LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SEGA SUPERSTARS	SEGA	ATARI	47	9.0
SEVEN SAMURAI 20XX	SAMMY	ATARI	44	8.1
SHELLSHOCK NAM'67	EIDOS	PROEIN	42	9.1
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHREK 2	ACTIVISION	PROEIN	42	8.8
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	KONAMI	45	9.5
SINGSTAR	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.4
SINGSTAR PARTY	SONY C.E.	SONY C.E.	48	9.4
SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO	SONY C.E.	SONY C.E.	46	9.2
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN. 2	NAMCO	SONY C.E.	41	9.3
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOCOM II US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
SONIC HEROES	SEGA	ACCLAIM	38	7.7
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	THQ	PROEIN	38	8.0
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	PROEIN	43	9.3
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	UBI SOFT	UBI SOFT	42	9.3
SPY HUNTER 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	39	8.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR OCEAN TILL THE END OF TIME	SQUARE ENIX	UBI SOFT	46	9.2
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	ACTIVISION	46	9.2
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.1
TAK Y EL PODER JUJU	THQ	PROEIN	38	8.3
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR 3: THE REDEMPTION	ATARI	ATARI	45	9.0
THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY C.E.	SONY C.E.	47	9.1
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF FIGHTERS 00/01	IGNITION/SNK PLAYMORE	VIRGIN PLAY	47	9.1
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SUFFERING	MIDWAY	VIRGIN PLAY	40	8.9
THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	44	8.9
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	46	9.3
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E.	35	9.0
TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	PROEIN	47	9.1
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	ACTIVISION	ACTIVISION	47	9.0
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	46	9.1
TRANSFORMERS	ATARI	ATARI	40	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...	ACTIVISION	ACTIVISION	48	8.0
UNDER THE SKIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	46	6.9
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VIETCONG: PURPLE HAZE	GATHERING	TAKE TWO	45	7.9
VIEWTIFUL JOE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	46	8.9
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WHIPLASH	EIDOS	PROEIN	38	8.7
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4	SONY C.E.	SONY C.E.	46	9.4
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN LEGENDS	ACTIVISION	ACTIVISION	46	9.1
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3

